

COMMODORE VILÁG 5.

49,- Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



- Az al látható **C181-C190 Commodore 64**, valamint **PLUS 04 Commodore Plus 4** kollekciók is megrendelhetők a **PROGRAMKULDÓ SZOLGÁLAT** címén készült **(Programkuldó Szolgálat, Budaörs, Pf. 12, 2043)** A **C181-C185** kollekciók kezdetén és lemezeken is rendelkezésre állnak, a **C186-C190** kollekciók csak mágneslemezen rendelkeznek meg, a **PLUS 03 és PLUS 04** kollekciók már nem csak kezdetén, hanem lemezen is el tudjuk küldeni (a **PLUS 01, PLUS 02**-t továbbra is csak kezdetén!). A **COMMODORE 64** kezdetek, a **COMMODORE 64** mágneslemezek és a **Plus 4** kezdetek ára együttesen **300,- Ft** (postaköltséggel együtt). Mágneslemezen történő rendelések esetén kérjük a kollekció sorszáma! M jelzéssel ellátni (pl. **C181M** vagy **PLUS03M**)
- C181** A/ Kenny Dalglish a Soccer Manager / Chessad Preview (D) / Gladiol / Fipa / Out of Deep
B/ Xyber / Licence to Kill / Jeremiah Rattenfeller / Splendid (D) / Out Run Coin Op / Going Strong (D)
- C182** A/ Xplosion (D) / The Crypt V2 1 + 2 / Tiro / Gilbert / Escape from Drea / Wicked (D) / Wicked
B/ Dizzy a Treasure Hunt / Pro Tennis / Fli Design / Super Mario Bros III / D I S C
- C183** A/ Aurora / Baptize / Madball / Die Alien Game / Komailt Impossible
B/ Aquaine (D) / Ranas (D) / Breaze (D) / Nonca (D) / Hi and Run / Lina n Pack *
- C184** A/ Exploding Fish * / Triango / Maria Whizaker a Strippper / Blarney
B/ Persian Gulf / Down At Trolls / Red Heat / Better Dead Than Alien
- C185** A/ Purple Heart level 1 / Purple Heart level 2 / Purple Heart level 3 / Memory Trainer / Memory Info
B/ Purple Heart level 4 / Purple Heart level 5 / Purple Heart level 6 / Scuba Kid
- C188 (CSAK LEMEZEN!)**
A/ Buffalo Ball a Wild West Rodeo Show - Side 1
B/ Buffalo Ball a Wild West Rodeo Show - Side 2
- C187 (CSAK LEMEZEN!)**
A/ Indiana Jones and the Last Crusade
B/ The New Zealand Story
- C188 (CSAK LEMEZEN!)**
A/ Superports
B/ The Real Ghostbusters
- C189 (CSAK LEMEZEN!)**
A/ Strike Field - Side 1
B/ Strike Field - Side 2
- C190 (CSAK LEMEZEN!)**
A/ The Magic Writer VI 1 + 2 / Deviator *
- D/ DISECTOR Package V2.0 ***
- Megjegyzés**
(D) - demonstrációs program, * - felhasználói program

Tisztelt Megrendelőink!

- Az elmúlt hetekben hónapok óta érkezett megrendelések a referenciák alapján úgy gondoljuk, hamar jobban reagálunk!
- A **COV** ban alighozott levezetőlapra és belyegzőt ragasztani. Az időközben megemelt átlagot csatlakoztatni is h gyémántszelvény minden pontosan elhelyezhető levezetőlapot vissza fogunk irányítani a leadónak.
 - Készre vagy lemez megrendeléséhez nem szükséges lefoglalni a **COV** ban elhelyezett levezetőlapot. A megrendelés normal levezetőlapon vagy lemezen is leadható. Ezt az elrendelt levezetőlapot, mivel az előbbi időben egyre többen kéri, bővíteni szeretnénk, hogy ki tudjunk menni megrendelőket.
 - Csak az eddig megrendelt **C01-C190** C64, B01-S170 Spectrum, PLUS 01-PLUS 04 Plus 4, valamint **PC01-PC50 IBM PC** hardverekről nyúlunk ki, a megrendelésre. Elég gyakran előfordul, hogy a megrendelő a megrendelés után a **C** sorozat új kiadását, **Commodore 64** programokat, a kollekciók a sorozatunk alapján azonos lemezeket, a **Superports** sorozatát, hogy de akár a karti kollekció sorozatát, vagy kollekciók sorozatát. A **COV** 1. számának belső lemezei, nincs tehát külön **C187** A és **C182** B kollekció, mint ahogy azt sokan félreértették.
 - Az eddig megrendelt kollekciók listájának szemlét letehetjük, mely lemezeinket, a **COV** 1. számának belső borítóján már látni, az, hogy az eddig megrendelt lemezek melyekbe Spectrum Vlog okban találhatók. A **COV** bi SpV számok megrendelhetők a Spectrum Vlog címen.

PROGRAMKULDÓ SZOLGÁLAT

Budaörs, Pf. 12
2043

PC41/PC42

Megnevezés: **DROEGE**
File-ok száma: 12/28
Memóriafoglaltság (lemezeken) 320-310
Besorolás: Tervező
2 lemezes tervező program igényes, precíz mérnöki munkához. 20 szinten egyenként 3 szint használhatunk, ötven sor szélességben. Megadhatunk opciók szerint pl. egy ház vízvezeték rendszere megtervezhető és megrajzolható a program segítségével.

PC43

Megnevezés: **AS EASY AS**
File-ok száma: 13
Memóriafoglaltság (lemezeken) 300K
Besorolás: Szolgáltató
Nemzetközi hálózattal rendelkező gazdasági társaságok ügyvitelének teljes nyilvántartására kívánt időszakonként megadott opciók szerinti analízis, pénzügyi tranzakciók naprakész nyilvántartására készült szolgáltató program.

PC44

Megnevezés: **PC-OUTLINE**
File-ok száma: 28
Memóriafoglaltság (lemezeken) 190K
Besorolás: **UTILITY**
Szerkesztő és tervező program. Különböző formátumok szerint képes a szöveget megváltoztatni. Táblázatokat, statisztikákat kívánt struktúra szerint készíti. Mémóriagénye 128K. **IBM/XT/AT** kompatibilis gépeken **DOS 2.0** verziótól felfelé működik. A lemez tanítalmaz még 8 **utility** programot, amelyekkel különözö műveleteket végezhetünk. **floppy** és **hárlemez**eken valamint a kettő között (másolás, törlés, kimentés, visszatöltés).

PC45/46

Megnevezés: **MYSTAY**
File-ok száma: 3/18
Memóriafoglaltság (lemezeken) 260-60K
Besorolás: **UTILITY**

Kétféle interaktív stáliszálka program-csomag. **MS-DOS** operációs rendszerrel működő számítógépekhez 256K és egy **floppy** vagy **Winchester** drive szükséges működéséhez. 32000 állandó és 50 változó adatot képes kezelni. A tranzakciók száma végletlen lehet. Funkciók közé tartoznak még elemzés, különböző szempontok szerinti keresés, diagnosztika, táblázatkezelés.

PC47/48

Megnevezés: **DRAWMAN**
File-ok száma: 8/2
Memóriafoglaltság (lemezeken) 280-140K
Besorolás: Szolgáltató

Kétféle igényes rajzolóprogram. Különböző nyomdai szélességek megtehető betűtípusokat képes grafikusan előállítani. Menüak ábrák formák szerkesztésére alkalmas. Az ábrák forgathatók, egymás felett elcsúsztathatók, színeik változtathatók. Egérrel is működhet.

PC49

Megnevezés: **CUBECALC**
File-ok száma: 10
Memóriafoglaltság (lemezeken) 260K
Besorolás: Szolgáltató

Üzletek és boltokhoz eladási, vételi és készleladatok különböző szempontok szerinti kiírja. Megadott operációsokhoz megfelelően táblázatokat készíti a tárolt adatokról. Időrendi lebontást készíthet egyes vásárlókról, árúcsikkokról (év, hó, összeg).

PC50

Megnevezés: **DO SAMATIC**
File-ok száma: 3
Memóriafoglaltság (lemezeken) 110K
Besorolás: **UTILITY**

Információt ad gépünk memóriájáról, fizetmezéről (foglalt ill. szabad helyek, kapacitás, éppen futó programok neve száma). Használható mindazokra a szabvány könyvtárkezelő funkciókra, mint pl. a Norton Commander de emellett lehetővé teszi más. 8 program egymás mellett futtatását és nyomonkövetését is.

Programkuldó Szolgálat

Budaörs, Pf. 12, 2043

Egy lemez ára **300,- Ft** (Postaköltséggel együtt). A továbbiakban a régebben megrendelt **PC01-PC50** programlemezeken is **300,- Ft**-os áron állnak rendelkezésre. A közleményekért, hogy számláigényüket a megrendéssel egyidejűleg jeltessék!

Elsőszor is egy levél – már megint – a Programkuldő Szolgálatnál kapcsolatban. Nem győzzük ismételni, ez a Szolgálat nem mi vagyunk, a programokat nem mi vesszük fel, nem mi küldjük mi csak a hozzánk érkezett leveleket továbbítjuk (illetve továbbítottuk ideig). A Kazettakuldő Szolgálat azonban már december 1-e óta megváltozott címen üzemel, tehát megkérnénk a CoV. olvasóit, hogy e programokkal kapcsolatos ügyes-bajos dolgokkal ("Mért nincs ez, meg az a kollektíciókon?", "Nem vennék fel ezt nekem külön?", "Nem működik a program!", "Nincs a kazettán semmi!", stb.) ne hozzánk, hanem a megfelelő helyre forduljanak! Ehhez a témához kapcsolódik egy levél is, amelyből fontosnak tartottunk idézni néhány sort (jellemző ugyanis, hogy a főnk teljesen független szolgáltatás hiányosságai és hibái miatt rejtünk veri el a port – valamint a tudatlanság a postai utánvételes díjszabással kapcsolatban, mi ugyanis 49. – Ft-ért adjuk fel az újságot, a többi a Posta teszi rá ajánlott + utánvételes + nem szabvány méret címzésű alatt):

"Kedves CoV!

Kb. 2 hetig vártam, hogy írjak Önöknek, végül hosszas családi és ismeretségi unóságra csak megszületett. Szeretném megköszönni azt a kedves karácsonyi ajándékot, amit küldtek.

Kilenc éves fiam – és közvetlenül én is (mint a pénzrel ellátott) – csak októberben leptünk be a Commodore-osok népes táborába. ...Novemberben óriási örömmel fedeztem fel az újságjánál lapok második számát. Még jobban megörültem a benne lévő megrendelő lapnak, s a programkazetták "aranylág" olcsó árának (a fekete piacon valamivel olcsóbb). Mindjárt megkerem a lap első számát és 3 kazettát.

A lap pár napon belül meg is érkezett (a dupla arról ne is beszéljünk, így jár az, aki nem veszi meg időben az újságot), de a kazetták csak nem jöttek. Le is mondtam már rólok, mikor szenteste előtt pár nappal bejuttatták. Rogton megdöbben a szívem, mily nagy öröm tesz a gyerekek. De nem lett! A huszon-ahány programból egy, ha betölthető, az se mindig (LOAD ERROR)

Szaladgálás ide, tanács oda.

Valán a maguk másoló készülékének a fejhealtitása és a gyári DATAFILE fejhealtitása nem egyezik.

Az én magnóm fejét eszem ágában sincs elállítani.

Csak azt tehetem, hogy soha többé nem rendelék maguktól kazettát és az újságot sem veszem meg!

Elnevez, hogy sikkáig untattam Önöket. Nem reméltm a választ vagy netalán az olvasási levelemre, ezért maradok őszinte hívuk, de nem az olvasójuk!

Tisztelettel, Blahnik József Budapest

Természetesen mindenki saját belátása és ez újság tartalma alapján dönt el, hogy megveszi-e vagy sem. Az azonban nem világos, hogy ha egy főnk független szolgáltatás nem megfelelő ennek a kedves urnak, akkor hogyan vonja le azt a következtetést belőle, hogy a CoV-ot sem tudja többet megvenni. Érdekes lenne például az is, ha az Esti Hírlap hirdetései alapján nagy tömegben vásárolna – mondjuk – krumplit, és ha ez – neadjisten! – romlott lenne, akkor darebonkent az Esti Hírlap szerkesztőségének a fejéhez vágdosna és csupan a bosszú kedvéért nem vásárolna többet Esti Hírlapot (mert ebben ez esetben ugye nyilvánvalóan az Esti Hírlap a hibás – vagy nem?!)

A kazettes temeről mag egy-két levél hatul CoVboy levelezésében – és a következő számokban nem onejtünk (és nem is fogunk!) e témával foglalkozni! Az ilyen temerő leveleket kerjük a Kazetteseknek küldjek – hozzánk csak az ÚJSÁGGAL kapcsolatos észrevételeiket juttassék el!

Visszatérve ez újság ismét von Olvasói Tokos Mátos Természetesen a következő számokban is megterjük ezt a rovatot, ha Olvasóinktól továbbra is kapunk közölhető értékes információt. Az előző számban meghirdetett ingyenes apróhirdetési oldal – a nyomdai ártufás miatt – ebben a számban természetesen meg nem szerapel (valószínűleg meg a következőben sem fog). Ebből edődoen már moat felhívjuk a hirdetői szándékozó Olvasóink figyelmét, hogy favelenék teleadását követően, a hirdetés megjelenését legkevesebb 2 hónapon belül tudjuk igerni.

A régebbi számok megrendelési feltételeit módosítottuk (ld. netul a borító belső oldalán). A január 8-ai postai értemekedések minket is váratlanul értek. Ezt azért tartjuk fontosnak ismét megemlítani, mivel ez utóbbi időben elég sok CoV 1 ill. CoV 2 utánvételes küldeményünk visszaérkezett "NEM VETTE AT" jelzéssel.

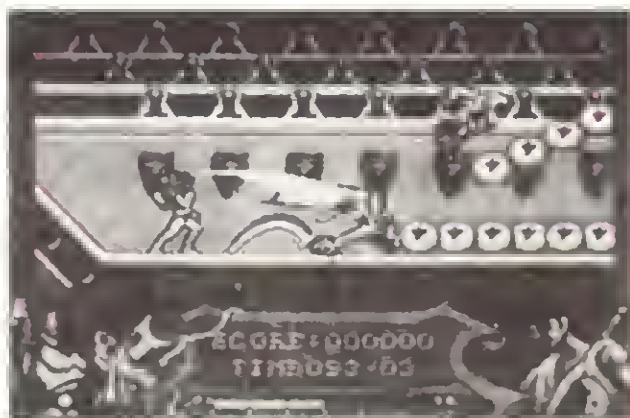
Na jó, akkor kezdjük...

Tartalomjegyzék

Az 1.75-é a szó	1
Játékismertető	2
– STRIDER • US Gold	
– RICK DANGEROUS • Firebird	
F-14 TOMCAT • Activision	4
GUNSHIP • Microprose	7
Játékismertető	10
– (SHADOW OF THE) BEAST • Psygnosis	
FALCON • Muntersoft/Spectrum Holobyte	11
A-07 • Brunton	17
Programozástechnika	20
ELITE	21
Olvasói Tokos Mátos	23
Programozástechnika	26
A C-nyelv 5.rész	29
CoVboy levelezés	31

STRIDER • US Gold

Idő Anno Domini 2048. Hely KA3AXCKAJA (bocs! nincs a karakter-készletben című 'je' betű). CoVboy CCP Az Evil Lord (fordítás talán nem szükséges) kiterjesztette hatalmat egész Euráziára és rettegésben tartja birodalmát. Csak egyetlen ember képes arra, hogy felvegye a harcot ellene. Hírvé Strider a jövő utolsó nincseje – sötétebbi sötétebbi ilyen történetet valószínűleg már mindenkinek hallott. Az említett úriember szerepében természetesen magunkat köszönhetjük. Faledeztünk dióhéjban 5 szinten végighaladva ki kell irtanunk a szörnyöket (számos fajtuk van). Strider feladatának végrehajtásához valami modern tegyvert visz magával: ez valami lezárkard-szerű dolog lehet, mindenesetre a tűz gomb megnyomására egy fehér ívet húz körénk és megsemmisíti vele az ellenfelet. Minden kirtható, ami mozog, idő vagy mozog és idő (ne elsőre nem sikerült, akkor tobo találat szükséges neki). Nagyobb szövegeknél előfordulhat, hogy egy bizonyos részük kell eltelni (azek általában a szintek végen vannak vagy ajtókat őriznek). Ha jó részt utunk, akkor azt lemerhetjük pontszámunk emelkedéséből is. A felszereléshez tartozik meg egy csakany is, amelynek segítségével Strider a függőleges falakon tud maszkálni vagy megkapaszkodni a megadott szint alján és fel tud maszni vagy függőlegesen közlekedni. A joystick irányához egészen érdekes mozgásfajlek tartoznak: hanyattfekve közlekedés és hasonlók (majd mindenkinek kipróbálhatja magának a tobit) – a szaitoval egy szomszédos szintre tudunk fel vagy elugrani. Az egyes pályák teljesítésénél magyarázat: időmennyiség áll rendelkezésre, valamint további nehézség, hogy ez ellenségek találatai: rut kabót varázsolnak a konkurrenciára (főnökünk kevéssé mert fogyasztja az energiáját). A kup alakú térszerű dolgok nem mozognak és nem is lőnek: ezek szétverésével egy E-ot állítva egy gyertyát kapunk, amelyek felvételével plusz energiát vagy életet nyerhetünk. A célhoz vezető úton a recapt valahogy így hangzik: "Mindig jobbra és irts ki mindent, ami szembejön. Ha már abazulit nem akaródnak tovább jobbra, akkor fel vagy le. Ott majd vár valaki..." A szintek teljesítése után különböző emberkéik érnek jelennek meg, akik közlik velünk, hogy ugysem fog sikerülni, majd a Nagyonnagy, onrosszóács arcképe is, aki erről tájkoztat: önnünket, hogy sose fogjuk legyőzni.



1. pálya: koponyes katonák, illetve mindenféle robotok: ekkorak utánunka egy ideig. Jobbra előre mindaddig, amíg egy meredély alján levő fénycapához nem érünk (mindenkinek találja ki, hogyan fogja kikerülni a lovoldozó robotokat és a fénycaput): aztán pottyanjunk le. A folyosó végén egy piros nadrágos viselő orvult vár ránk, aki különös mozgásokat és bukfeneket végez: mindaddig míg fel nem deraduljuk. Ez lehetőséget úgy történjen, hogy a plato előtt álljunk (mert Mr. Ugybúgy halála után nem tűzök fognek lepotyogni, kivétel: a plato előtt biztonságos terület). Mivel nincs tovább jobbra, most mehetünk felfele: mejo amikor ismét lehet jobbra, akkor arra tovább. At e helyen, aztán ez ide-oda maszkáló lazereket: eregető készüléket kell felderabainunk. Miután felfelé, az előtte levő lyukon lepottyanhattunk egyet: legjobb. Továbbhaladva valami arenába érkezünk, ahol számos ellenfele figyel: az eseményeket a lejárat álldogáló perencsnokok hírtelen egy sarjot tartó kez lesz: aki mögé – mint kicsiny lufballonok – felsorakoznak a nézők is és az a negy kukac körbe-körbe kezd maszkálni. Fel is ugorhatunk rá (igaz metro) de egyébként a sarjot kell elég sokszor altatnunk, hogy ez a vonat szépen felfelé rohanjon. Ezzel vége is ez első pályának.

A további pályák kevésbé részletesen (meredőn valami izgalom a játékosnak is): a 2. pályán egy haves tejon bellegünk és folytatódik az amckfutás (vigyázat: nehol akna a földön). Ha már nincs tovább jobbra, akkor kivételesen nem jobbra felfelé, hanem balra felfelé. Aztán egy jó ideig függőleges ugrálás, míg a legfelső szintre érve (valami tornaszínyok ugrálnak itt ide-oda), először a bal végén levő agyut kell szétrombolni: ezután a jobb végén levő valamit (egy fegyveres áll előtte) és mehetünk a 3. szintre. Itt őskori a faj és málitatók: emazonok bumerengokat dobálnak lenénk. Egy dinoszaurusz és egy nincsoresz is utunkba akad: de valami madárszerű rodotot kell megtalálnunk, aki széppanbuborekkel lüktet. Measzunk le: a ten levő első szintre és pont a fejt usuk. A negyedik szinten egy úrnajón vagyunk: először egy hat részből álló körben járó ventilátort kell megtalálnunk: erre is felugorhatunk: de a cél pontosan az, hogy ne vigyen el önnünket): és úgy kell róla leugrani, hogy elul el tudjunk tovább menni. Egy másik helyen lepottyva egy gomb lebeg a levegőben: amelyet szétverve szedbe da velük az ut felé. A szint végén egy piros ruhás, ottozott fátyarú emberke áll, amelynek a legyőzése után mehetünk az 5. szintre. Az itteni dolgok már a vállalkozó kaotv játékosra vannak bízve.

Hat igen, az egy ilyen békés játék. Masszíról látszik róla, hogy – ekarcok a US Gold mostanában megjelent udonságai – az is egy pénzbedobos játék számítógépes konverziója. Ezek mindig messzemenően kihasználják az adott gép hardware-ének lehetőségeit (szuper nettergrafike, szépen animált és nagy sprite-ok, elethű hanghatások). De van velük egy kis probléma: ha orokélet nélkül játszik vele az ember, ekkor – sikereimény híján – egy idő után nagyon mágas lesz a játékot. Ha orokélettel játszik, akkor meg halálra unja magát. A STRIDER is ebbe a kategóriába tartozik – leginkább a FORGOTTEN WORLDS-hoz (veletlenül szintén US Gold-jatek) tudnánk hasonlítani. Természetesen a játéknak Amiga-verziója is van (a kép is erről készült), amelynek kivitelezése az Amiga felhalóságozhoz lett igazítva – hát szép: de azért csak leformázze az ember.

RICK DANGEROUS • Firebird

Héhehe – net ez egy hihetetlenül merna játék. Szinten egy perizodobos automata feldolgozása lehet, mert az ottat már ismerős. A LODE RUNNER-hoz hasonlító látrás/maszkáló játék a mostanag megjelent dolgok közül leginkább ez INDY 3-hoz tudnánk hasonlítani. Bejelentkezéskor a program rögtön a kerettörténet is magáé: Del Amerika, 1945. Rick Dangerous kényeztetéssel vágez: rapulógapával az Amazonas folyó málattai özsungel kelős közepén miközben az elveszett Goolu indiántörzs után kutat. A sors különös veletlene folyten pontosan egy ilyen vad goolu tabor kelős közepébe pontyan. A gooluk kezében abszolút nem akarják, hogy fel legyenek fedezve – nagyon jól megvennek a civilizáció elődsei: jászuható repulógépek, bombák, pisztolyok és Commodore Világi nélkül. Vajon megmenekülhet-e Rick az őt üldöző amazoniai vademberek elől? Hát persze! – ne mi irányítjuk. Mindenekelőtt a felszerelés: a küldetés 6 bomboval és a pisztolyunkhoz jár 6 tölténnyel kezdjük. Ezeket a labirintus különböző pontjain elhelyezett ládából Rick ismét felülhet: de elhalmozása esetén az ismét maximumról indul. A játék kezében 6 élet áll rendelkezésünkre. Rick irányítása PORT2-vel történik a következőképpen: a fel- és függőleges ugrásnak a balra-jóddra fel az adott irányba történő ugrásnak: fel- és jobbra-balra mozgatlással: sülthetünk. A le- irány hatására Rick naszrefekszik: állás irányban: felfele húzza a kart pedig az: adott irányba kuszik (szüksége is lesz rá). A tűz + le- megnyomásával egy bombot tehetünk le (2-3 másodperces késleltetés: ami ferdebanva klvia: a körvettá levő goolukat (miniket is ha nem megyünk erről). A tűz + fel +

pisztolyból lő egy töltenyt, ami szintén azt eredményezi, hogy a keves gólu sikoltva eltűnik a mélyben. Ha mindket legyverünk elfogyott (bár ilyen ritkán fordulhat elő), a góluakat atugrásukkal is elkerülhetjük, de Rick-nek van egy harmadik fegyvere is – nevezetesen a loba. A jobbra/balra + tűz segítségével rúghatunk a kívánt irányba – ez azonban nem öli meg, csak megbénítja a góluakat (Érdemes azt is megnézni, hogy HOVA le rúg Rick komma... – Cowboy). Fontos tudnivaló, hogy Rick bármilyen magasságból lepottyanhat (a levegőben is irányíthatjuk), de az érkezési helyen ez esetek nagy többségében két kihagyott kard vája (ez viszont már egy elatiba kerül). A góluakkal kapcsolatban meg megjegyzendő, hogy egyesek csak egy bizonyos körzetben mozognak, míg mások követik a mozgásunkat (akkor is, ha más platformon sőt ne máz kapernyón is vannak!). Ha egy kapernyót elhagyunk majd ismét visszatérünk az összes addig alpustított gólu is megjelenik. A további stuffokkal úgy ismerkedünk meg, hogy elkezdjük a játékot.



Rogton kezdetben egy nagy kőgolyó elöl menekülünk. A szint végén lepottyanva húzzuk balra a joystickot, különben az akna aljában lévő kőre pottyanunk. Szaladjunk tovább balra és ismét pottyanunk le, de repülés közben most jobbra húzzuk a joystickot. Alul ugyanis most nem kard van, hanem egy gólu őrszem – mi szerencsésen megmaradunk, a kőgolyó pedig szegény őrszem táján fog koppanni (gazdagabbak lettünk 50 ponttal). Menjünk tovább jobbra. A következő kapernyőre lépve a program hangjelzéssel tudatja, hogy ha ezután elvesztjük egy életünket, akkor innen folytatódik a játék, nem kell előlről kezdenünk (ez kb. 5-6 kapernyőnként van így). Alant egy gólu mázkal ide-oda, tehát ugrajunk le a lepcsőkre és alkalmazzuk valamelyik entigólu aszkortóljuk le vagy tegyük le neki egy bombát és ugorjunk vissza a második lepcsőfőre). Ha a gólu elítél, akkor balra ugrunk a másik oldalra, ahol egy platformon egy értékes tárgyat láthatunk, kicsit nehezebb lenne elmondani, hogy néz ki – a lényeg az, hogy az ilyenek felvétele + 500 pontot jelent számunkra. Vela agyvonalon a falon egy vízköpő is látható, ami nem vizet köp, hanem – ha megvár bannunkat – nyilat. Ezért a bonuszcuccot úgy vegyük fel, hogy felugorva csak a sekélyen arra el. Vízköpőkkel mag boven találkozunk, de nem mindegyik fog kopogni. Masszunk le a letren, ahol ismét egy gólu mázkal ide-oda. Tegyük le a góluat a platformra, majd a platformra leereszve ugorjunk úgy, hogy a nyársak lefele atrepüljenek. Essünk tovább fel, vegyük fel a bombát, lojuk le a góluat és menjünk tovább jobbra. Itt gólu-töltés van, egyszerre hármat is lőünk, de csak ez lesz veszélyes ránk, amelyik pont alant fog leesni. Ez lojuk le a toobit, nem fontos, ne a lent lévő bombát, hanem ahaik felvenni. Ugrajunk a másik oldalra, majd továbbhaladva a szembeálló platformon magint egy gólu otlik a szemünkbe, valamint egy löszereszlő, amellyel 6-ra növelhetjük töltenyünk számát. Lojuk le a góluat, de úgy, hogy a tölteny a lada előtt érje el, különben a lada fog a szétvinni és ocsut mondhatunk a muníciónak. Ha egy lada felvettünk, akkor ez a kescobekben már nem fog az adott nyárszimen megjelenni (akkor sem, ha közben egy életet elvesztünk és visszakérültünk néhány kapernyőnyel). A lada elugrás után pottyanunk le (joystick balra), majd haladjunk tovább balra. A szembe lévő platformon nene egy gólu jelenik meg (a el is tunik rogtan) – ez a ház a atugranak erre kapnak egy nyilat a netünkbe. Pottyanjunk csak simán le, itt egy szundikeő őrszem állja az útunkat. Ha hozzáérünk, megvalunk, de egyenként használható jószág, rugjunk bele, hogy jó nagyot őr a toszereit, mire lefelé és lefelé elreput a kapernyőre, itt egy huncut gólu áll, lasben jelenlegi helyünkön nem láthatjuk, aki ez erre jött, feladást akar a keresztúszni. Rick elítél, de ne várj, jött. Az viszont ott fogja alfogasztani. Ha magháljuk a naefuoltest, akkor szabad az út – rogtan pottyanunk le, különben a benerer visszajön és elfogyaszt bennünket is (talen nem láthatjuk a góluval). Zuharáss közben húzzuk balra a joystickot, így nem a kőre, hanem egy bonusra esünk le. Ugorjunk a kőre és menjünk tovább a letren lefelé. Hopp! Elfogyott az út. De mire való a ónam? Miután letettünk egy patront, menjünk a másik oldalra és a deonáció után már visszatérünk is tovább. A letren leereszve két csepphóval találunk. Ne sjunk hozzájuk, mert – 3 élet inkább tegyük le először, ez also majd bummi után a második ala egy bombát. A romokot már atgalyolhatunk – mehetünk tovább lefelé. Alul két gólu vad egy bonus (ha valaki fel akarja venni, az loje le vagy roboantsa fel a góluakat), pottyanunk le jobbra és lettarol és menjünk tovább jobbra. Itt ugorjunk a szembe látszó kőre, majd egy ujab ugassal a letrekre, amin felmászva begyűjthetjük a szembeálló kocén eldülő bonus. Pottyanunk le a bamouszplatformra, majd masszunk le a letren. A joystickot nyomjuk folyamatosan lefelé, hogy fohosunk hofafekudjon, mert a kopkoko szoor a falon azonnal tűz el. Kusszunk a jobbra a pottyanunk egy kicsit lejjebb. Nem kell siatni, mert minél előt a lada lefele lapunk egy vasraka zudul le a mannyezetrol. Verjük meg, míg teljesen felfelé kerek, azten baktessünk a falra. Lepottyanva a sarokban egy szép dinamitosladet vesszünk észre, meg egy ide-oda mázkaló gólu. Mivel ugyis most fogunk tankolni, pottyanunk le a nagyunk az útban egy edag dinamitot – míg falrobban felvethetjük a lada. Lajjabo két gólu is mázkal, verjük meg, míg a közlebbi a falat feloldani kezd, pottyanunk le és megtoldva lojuk le mind a kettőt. Alant egy csappkó vár, hogy szetroboantsuk (vízköpő nem veszélyes), menjünk tovább jobbra és – ennyit mere a góluakod játszani sokkal jobb, mint ezt olvasni. Egy tippel meg adunk két kapernyővel odobb egy gólu var minkal egy platformon, eki kovat a mozgásunkat. Ot könnyen lecselelhetjük azzal, hogy annak a platformnak a vage el állunk egy pillanatra (es rogtan le is taszunk egy bombát), amelyen mázkal – rogtan le is ugrik utánunk, pont az előbb fatat bombare. A következő gólu – úgy tűnik – sanogyan sam lehet atezni, ekar hogy próbálkozunk mindig a nyakunkba ugrik. A megoldás egyszerű: masszunk vissza az előbbi platformra és álljunk teljesen a szelére. A gólu lamásszik ugyanoda, ahol az előbbi mázkal, amelyet felrobbantottunk. Most már ő is ugyenigy fog járni. A feljebb következő gólu szinten le kell csinálnunk a harmadik lepcsőfőre felugorva, majd onnan eggyel lejjebb lépve rogtan ugrunk is kelt, fel a platformra.

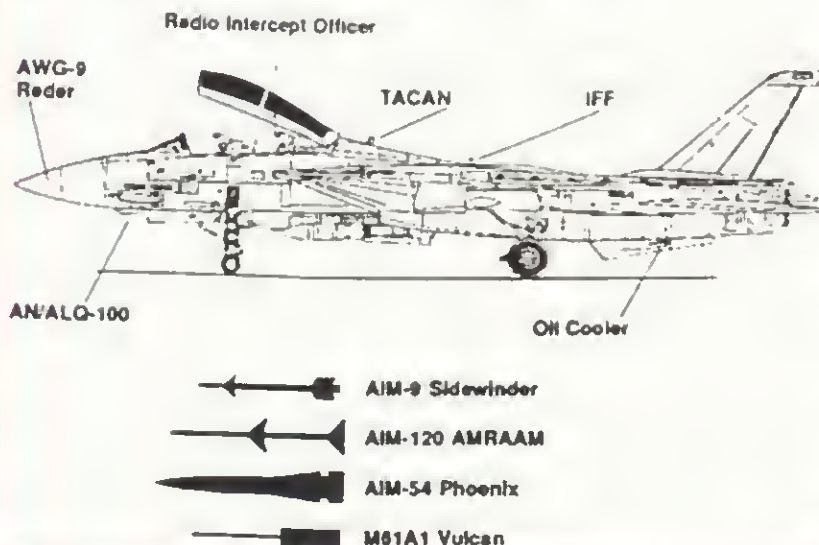
A játék logikája az almondonakból talán világos – nem folytatjuk tovább, mert a poenok lelovése ahanna a játék lényegét. A betor vállalkozó kadvú játéka na lepdődn mag, ha a Goolu Tour végén nem a GAME OVER felirat jelenik meg – a 2. pelya következik, itt egy egyiptomi piramisban kell mázkalni, ahol darák egyiptomiak a falbecsülhetetlen értékű Ankhai gyámántot dugták el. A harmadik pálya színhelye a Schwerzankopf kastély – itt egy titkos információt kell megszereznünk. A negyedik pályán egy kitűni kívánt rekete körül fog az esemény bonyolodni.

A RICK DANGEROUS grafikeit ugyan nem lehet az egekig dicserni, de a játék mindenán karpótól (mi legaltabbis jobben kedvaljuk azokat a játékokat, amelyek a JÁTEKKAL ekerjek megüket eladni, nem pedig a STRIDER- vagy OPERATION WOLF-szerű stuffokhoz hasonlóan a szupergrafika a helálos unelmet takerje). Az Amiga-verzió grafikeja ekar már szeganyesnak is nevezhető a többi Amiga-játékhoz képest, de a digitalizált hangeffektek (pisztolytűz, halálshóly, stb.) nagyszerűek. Zene csak a címkeparnyónál. Mindant összevetve akar Amiga- ekar 64-tulejdonos vagy – egy nagy gólu vagy ha ezt kihagyod!

Az Activision cég TOMCAT című játéka akár a játékirodák között is helyett kaphatott volna, hiszen a meglehetősen újkeletű programok közé tartozik. Az F-14 "Tomcat" típusú vadászgép ez emenkai Heditengerészet standard vadászgéptípusa kategóriájának a legmodernebb tagjai közé tartozik (videokonzolban lévők a TOP GUN c. filmben már láthatták akciójában – mozilátogatók eddig még kevésbé, mert talán mondanunk sem kell, hogy kiket lőnek halomra benne a Tomcat-ek...) A Tomcat-tel való repülést feldolgozó új szimulációban a Heditengerészet elit pilótáinak a szerepébe élhetjük bele magunkat.

A játéknak – a STEALTH FIGHTER-től eltérően – nincs gyári kezeltetés változata, lemezen négy oldalt vesz igénybe. Betöltéskor a címkepernyő jelentkezik be, majd a "demo" következik a légtérben egy Tomcat repked, elönt pedig egy repülőgépanyehajó figyel az eseményeket. Ezután a védelemhez van szerencsénk: helyes választás esetén a főmenü jelentkezik be.

Eddig a programnak két verziójához volt szerencsénk: az eredeti gyaníthatóhoz, valamint – a két óra múlva elkészült – ASTER-féle torészhez. Ez utóbbiról a védelem – ASTER meeter gonosz kezegeése közben – leporogott (Ej, be kár érte! – Cowboy), de közösen foroghat olyan torész is, ahol még akadályok fordulhatnak a játszani végző játékos elé – ezért az alábbiakban ismertetni fogjuk. Ez a védelem a STEALTH FIGHTER-ből, GUNSHIP-ből és társaiból már ismerős azonosítási eljárás a képernyő felső részén megjelenik egy perkirozó Tomcat sziluettje és a gép valamelyik részét, valamelyik fegyverét vagy a kiszolgáló személyzetet valamelyik tagját kell felismernünk, majd az alsó részen lévő felsorolásból a megfelelő magnevezést kiválasztunk (feltett verzióknál – ha minden igaz – ekkor mindig ez elsőt kell választani).



Ha a földi (pontosabban az "enyehajói") személyzet valamelyik tagját kell felismernünk, ekkor az azonosítás alapja az emberke által viselt mellény színe:

Barna: a vadászgép parancsnoka (PLANE CAPTAIN)

Sárga: fedélzeti szolgálat embere (FLIGHT DECK OFFICER)

Piros: fegyvermester (WEAPONS)

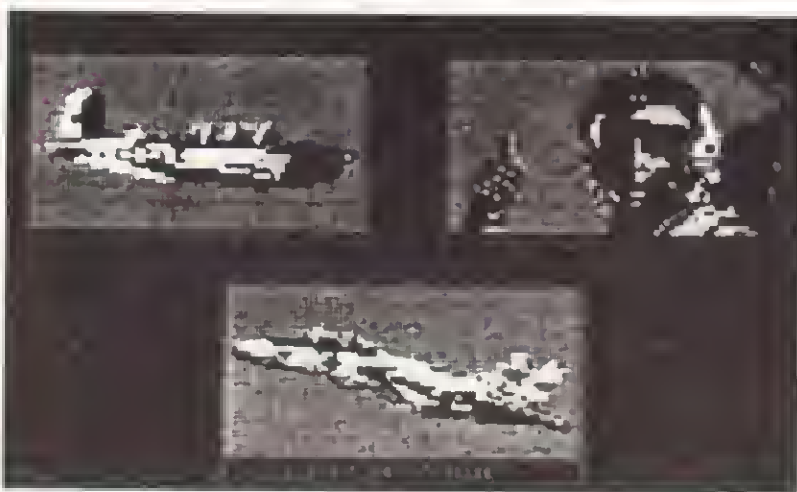
Fehér: a biztonsági szolgálat embere (SAFETY OFFICER)

Zöld: a kikapcsológépnység tagja (CATAPULT CREW)

Lila: üzemanyagtöltő (REFUELER)

Helyes választás után jelentkezik be a játék "főmenüje", amelynek pontjait három ébre helyettesíti:

- az első (ENLIST) egy iskolagépet ábrázol, ezzel választhatjuk a tréning-opciót, amelyben gyakorolhatjuk a műszerek és berendezések használatát, a Tomcat irányítását, manőverezést, a harcot az ellenséggel stb. Megjegyzendő, hogy ha karriert akarunk csinálni (vagyis folyamatosan újabb és újabb bevetésekre repülve emelkedni a ranglétrán), akkor előbb ezt a pontot kell választanunk, majd csak ekkor mehetünk "éles" bevetésre, ha az oktató elégedett velünk. Ha ilyet játszunk, ekkor lehetőség van a játékalás kimentésére is. Karrier esetén a bevetések sikerességének függvényében egyre magasabb rangot, illetve mindenféle kitüntetések kaphatunk.
- a második ébrel (CONTINUE CAREER) választásával egy kimentett játékalást tölthetünk be és folytathatjuk vele emelkedésünket a ranglétrán.
- az első ébre (FLY MISSION) választásával azonnal egy éles harci bevetésre fogunk repülni. Ha ezt az ikont választottuk, akkor azonban nincs lehetőség sem kimentésre, sem a játékalás kimentésére. Természetesen nem kötelező a játék kezdetén gyakorolni rögtön repülhetünk bevetésre is.

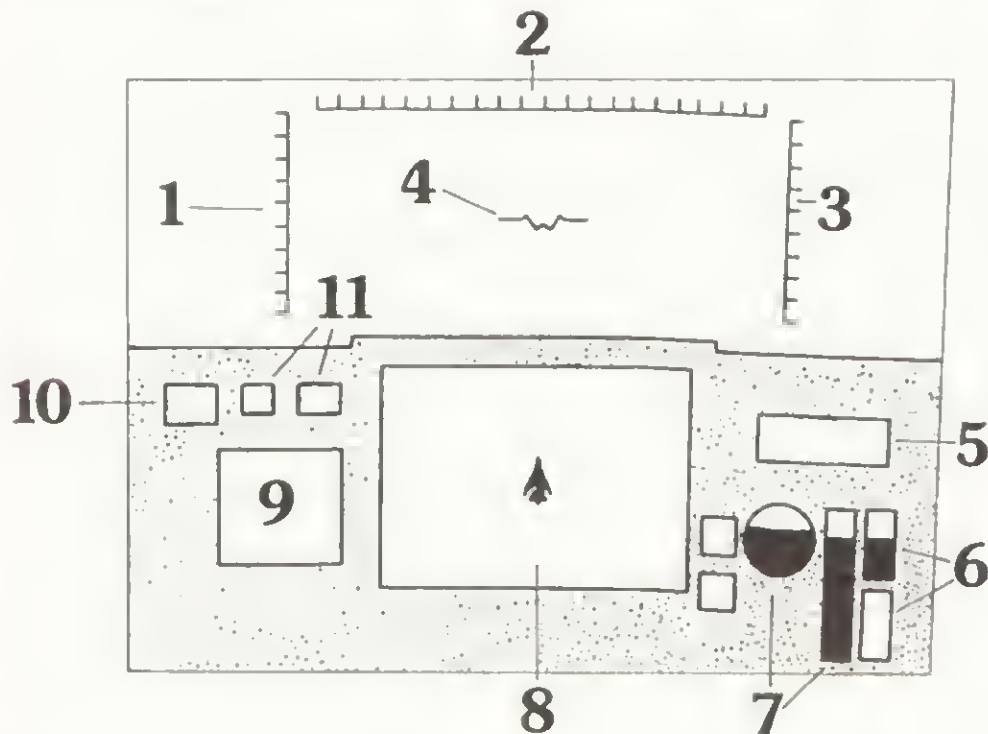


A játék kezeléséhez azuképes billentyűket az elebbiekben soroljuk fel. Az egyes berendezések használatához szükséges tudnivalók a műszaral ismertetésénél találhatók. Megjegyzendő, hogy e képzés (ENLIST) első részében csak e kormányzásra, tolóőrre és az automata leszállásra vonatkozó billentyűk uzamelnek.

- 1: Tűzparancs kérése
- 2: A leszállópálya edateinak a bekérése
- 3: Az allensége gép keresése
- 4: A két gép közömi távolság kérése
- + : Tolóőr fel
- : Tolóőr vissza
- E: Utánégető (max. sebesség)
- E: Katapult
- P: Pause be/ki
- F: Szemet szórása (infravörös zavars)
- H: e látótérben lévő kijelzés csarója (hercban)
- = : Szembeállítja a gépet a leszállópályával
- C = Tárcp
- C: Szemet szórása (radar zeverás)
- < : kormánytép belra
- > : kormánytép jobbra
- F1: A PHOENIX rakétákat aktívalja
- F3: Az AMRAAM rakétákat aktívalja
- F5: A SIDEWINDER rakétákat aktívalja
- F7: A gépagyút aktívalja
- SPACE: A követkázó célpont keres
- RETURN: Automata leszállás
- kurzor jobbra/balra: A radar hatótáv állítása
- kurzor fel/le: A radar kijelzés állítása



A joystick irányal valószínűleg egyértelműek, a tűz gomb az éppen aktuális fegyverrel tüzel.



1. Sebességmérő műszar (meroldoen). Alatta található e pilotare nető nehezkeser erőt mutató muszer (G jelző). A túl nagy nehezkeser des (ekár pozitív, ekár negatív) nem problémékat okozhat.

2. Iránytű. Talán mindenki látott már ilyet.

3. Magasságmérő (x100 láb).

4. Hajszaikereszt a Tomcat helyzetének megálasasára. A célkeresztak formája ettől függ, hogy milyen fagyvert aktívaltunk. A radaroknál (F1 / F3 / F5) a célkeresztak fehér negyzet keresési üzemmódban és fekete kör nyomkövetési üzemmódban (utóbbi esatoen van esélyünk a találatra). A gépagyú (F7) célkeresztje szinten kör, de negy oldalán egy-egy vonal is látható. A rakétákkal kapcsolatban megjegyzendő, hogy mindagyk automatikusan a célra vezet magat, hs a célkereszt már kör alakú, de a PHOENIX onírányítórendszere csak a nagy, ez AMRAAM a közepes, a SIDEWINDER pedig a kis távolságon lévő célpont allan használnak.

5. Ez az eblek mutatja, hogy a Tomcat négy tegyverzettípuse közül melyik aktív, ezek éppen melyik használata lehetséges. Mint már említettük a háromféle rakétatípus a kis-, közepes- és nagy távolságban lévő ellenfelek ellen használható: a PHOENIX a 30 mérfoldnál távolabb, az AMRAAM a 10-30 mérfold között és a SIDEWINDER a 15 mérfoldon belül lévő célpontok ellen szolgál. Az ágyú használatát tőlén nem kell meggyérni.

6. Az emelkedés (felső) illetve süllyedés (alsó) negyságát jelző két műszer

7. Az előbbi két műszer mellett lévő oszlop a rendelkezésre álló üzemanyag mennyiségét jelzi, a koralekú kijelző pedig a műhorizont, amelyről a Tomcat felszínhez viszonyított helyzetét olvashatjuk le.

8. Raderképernyő. Háromféle üzemmódban képes üzemelni.

– keresés (SRCH) üzemmódban mind a földi, mind a légi célpontokat jelzi ("célpont" a saját leszállópályánk is). A radar közepén látható a Tomcat sziluettje, az ellenséges repülőgépeket szintén sziluettek jelzik (az aktuális célpontként szolgáló gép négy earkán kis pontok láthatók). A kilőtt rakétákat pontok jelzik, a repülőteret nagy téglalap, az anyahajót pedig egy kisebb ellipszis. A radar hatótávolsága ebben az üzemmódban 8/12/25/50/100 mérfold értékek között állítható.

– a rakétairányító (LOCK) üzemmód elsődlegesen a nagy hatótávolságban (láthatáron túl) lévő célpontok ellen használható PHOENIX rakéták lehetséges célpontjainak vizsgálatára szolgál. A PHOENIX rakéták irányítórendszere egyszerre hat célpontot tud követni. A bal oldalon lévő eblek mutatja az egyes gépek távolságát, míg a befogott (tehát már leföldözött) célpontot külön jelzi a gép. Ne zavarjon meg senkit az üzemmód elnevezése: a befogott célpontre minden rakéta automatikusan rárepül, nem szükséges hozzá a radarirányítás!

– a herci radar (LNCH) a közvetlen, létfontosságúban lévő ellenfelek elleni harcban használható.

9. Céldar. Hasonlít az előbbi radar LNCH funkciójához, csak nagy távolságra értelmezve. Az ellenséges gépek Tomcat-hez viszonyított mozgását jelzi. Ez a rendszer egyszerre csak egy gépet tud követni – mindig azt, amelyik az aktuális elsődleges célpont (tehát az előbbi radaron négy kis ponttal lesz majd látható). Az eblek bal oldalán lévő skáláról olvasható le, hogy a célpont a Tomcat-hez viszonyítva magasabban vagy alacsonyabban van-e.

10. Itt látható a radarképernyő három kijelzési módja közül az éppen aktuális.

11. A bal oldali eblekban látható, hogy a ránk kilőtt rakéta infravörös vagy radarirányítású. Ennek megfélemlően kell szeméttel szórunk az 'F' vagy a 'C' billentyűkkel – az egyik csillagó, törő hulladékokat szór, emr az infravörös rakétákat zavarja, a másik pedig témet, ami a radarirányítású rakétákat bolondítja meg. A jobb oldali eblek mutatja, hogy éppen milyen zavarás van életben: IRJ (infravörös) vagy ECM (radar). A rakétákat zavaró szeméttől csak véges készlet áll rendelkezésre, a jelenlegi mennyiséget a radar jobb első sorke mellett lévő két eblek mutatja (a felső a radar-, az alsó az infravörös rakéták elleni adag).

Ha kerített akerunk jelszeni, ekkor a főmenuból választjuk az ENLIST opciót. Nemi szöveg várlik láthatóvá a Haditengerészet kiképzési programjáról és a gép kéri a játékos nevét. Ezután a kiképzőteborba kerülünk zászlósra (ENSIGN) rendfokozattal. Az első repülés meg nem Tomcat tal, hanem egy iskolagéppel történik – a feladatok végrehajtását segíti a képernyő bal oldalán lévő eblek is, ami a kilőtt irányt mutatja. Először utasításokat kapunk bizonyos irányban vagy bizonyos magasságban történő repülésre (a leszállásnál segít a 'RETURN'-nel aktiválható automatika leszálló berendezés, de leszállhatunk enélkül is). A második repülésnél négy alapvető manővert (kis Yo-Yo, Break, Spiral, Split-S) kell megtennünk. Ezeket a manővereket az oktatás befejezése után "tűz" gomb megnyomásával újra megpróbálhatjuk – továbbá a joysticket jobbra kell mozdítanunk. A harmadik lecké a herci manőverek (Immelmann, nagy Yo-Yo, Barrel, Scissors) elsajátítása. A leszállás után ismét feljebb léphetünk, de – ha elégedetlenek vagyunk a minősítéssel – újra megpróbálhatjuk a leckét. Ezután egy másik bázisra kerülünk, ahol az egyik oktatóval kell harcolnunk (ez még nem élesbe megy, de képességeinket itt is vizsgáljuk). Ha jól vizsgázunk, megkapjuk az alheonagyi kinevezésünket. Az oktatók jó szokása szerint itt is becenéveket kapunk: ha jók voltunk Tör (STILETTO) vagy Rakekopó (FOXHOUND) – ha kevésbé, ekkor Hórsóg (LEMMING), Holdkörös (FLOUNDER) vagy Tyúkszem (TWINKLETOES) kitüntető megnevezésekkel illetnek bennünket. A kiképzés utolsó szakasza ismét egy új bázison történik. Itt már lehetőség van a játékos mentésére is: megjelenik egy menu, ahonnan megnézhetjük a jelenlegi állást, egy kimentett állást, kimenthetjük az állást, visszaléphetünk a főmenübe és eddigi formánkat is megtekinthetjük. Itt is legiharcot gyakorolunk. Szolgálatba a Nimitz anyahajóra kerülünk, ahol Hawk tengeri négy különféle bevetésekre küldöztet bennünket. Az ellátásokat most nem írjuk le, de – akár egy szótár segítségével – nem árt, ha mindenki lefordítja magának. Harcba bocsájtjuk csak akkor, ha hóbör tört ki vagy a Nimitz anyahajót közvetlen fenyegeti (erre szolgál a "tűzparancs kérése" billentyű is), egyébként esetleg Hadbírósság alá állítanak bennünket nemzetközi konfliktus kioldásáért. A küldetések az előbbi módokon tejeződhetnek be.

- Leölnek bennünket: nincs kommenter – GAME OVER. Lehet újralétni az utolsó állást.
- Képtelenség. Lehet reménykedni, hogy a Nimitz mentőhelikopterei fognak bennünket meglelni. Ez esetben ismét Hadbírósság alá állunk: ha ott bebizonyosodik, hogy indokolt volt a képtelenség, ekkor folytathatjuk a szolgálatait. Esetleg fogságba ejthet bennünket az ellenfél is, ehonnan majd valószínűleg ki fognak bennünket váltani.
- Elhibázzuk a célpontot, de épségben visszatérünk. Hawk admirális barátságosan érdeklődik, hogy mi a joistent műveltünk és esetleg elvesztőlünk a szemeinket (ez az ürügy bennünket a Légierőtől).
- Sikeresen térünk vissza a bevetésről. Heppy end, mindenki boldog és szereti egymást, Hawk admirális pedig előléptetésre vagy kitüntetésre terjeszt fel bennünket. Lehet állást menteni, eztán folytathat tovább.

Egyéb mérheségek is történhetnek velünk (R&R, valamiféle szebaoságoles, továbbképző tenfolyam, Top Gun-iskola, Top Gun-kiképzővé válás, kioldogodás és visszavonulás, stb.). Nem maradt más hátra, mint az elérhető rangok (egy bizonyos kor vagy besorolás érérése után) és a kitüntetések (sikeres bevetések esetén) felsorolása.

ENSIGN zászlós, a kiképzés előtt
LIEUTNANT JG. elhednegy, a szárnyak megkepesésétől
LIEUTNANT hednegy

LIEUTNANT COMMANDER főhednegy
COMMANDER parancsnok
CAPTAIN százados

PURPLE HEART "Bibor Szív"

COMMENDATION MEDAL "Dicsőség Emlékerem"

AIR MEDAL "Legi Érdemérem"

NAVY AND MARINE CORPS MEDAL "A Haditengerészet és a Tengerészgyolagság Erme"

DISTINGUISHED FLYING CROSS "Nagy Repülőkereszt"

SILVER STAR "Ezüst Csillag", sebesülésért vagy különleges hősiességért osztják

DISTINGUISHED SERVICE MEDAL "Nagy Szolgáleti Emlékerem"

NAVY CROSS "A Haditengerészet Keresztje"

CONGRESSIONAL MEDAL OF HONOUR "Kongresszusi Dicsőség Emlékerem" – ez USA legmagasabb katonai kitüntetése

APACHE AH-64 – vagy becenevén (a felszereléséhez tartozó rettenetes mennyiségű fegyver miatt) csak egyszerűen GUNSHIP. Az Igezi az USA hadseregének féltelmetes erődemonstrációja – a szimulátor a Microprose cég hírnevének kiváló öregbítője, egy nagyszerű szimuláció. A kiváló jelzőt már csak ezért is megérdemli, mert a helikopterral történő repülés szimulálása – megítélésünk szerint – lényegesen nagyobb arópróba a program kivitelezőjének, mint mondjuk egy autó- vagy repülőgépszimulátornál – és ez a GUNSHIP-ben nagyszerűen sikerült. (Mert, űtől már helikopteren? – Cowboy) Nemrég egy újságban azt olvastuk, hogy ez egyike minden idők legsikeresebb játékprogramjainak "pletnelemez" kapott, mivel szerte a világon már több mint 500 000 (tízezer!) példányt adtak el a C-64, IBM PC és ATARI ST-verziókból (ez nem Microprose-reklám volt – szóval talán igaz is lehet). Namrag megjelent az Amiga-verzió is, ami kiváló lehetőséget nyújt nekünk ahhoz, hogy most egy kalap alatt foglalkozzunk mind a C-64, mind az Amiga verzióval. A két program ugyanis különösebben nem tér el egymástól, csak az Amigán a gép lehetőségeihez igazították a grafikát és a hangokat (valamint kissé változott a műszaki felosztása). Bevezetőnek annyit – ugorjunk fejest tehát a programba.



A bejelentkezés után először az újabb két szimulátoroknál (STEALTH FIGHTER, TOMCAT, STEEL THUNDER, stb.) már-már mániává tájoló azonosítási eljárás köszönt ránk, amelyben a képernyő felső részén látható sziluettet kell felismerni. Ez a kázikönyvek szerint általában azért van a játékokban, hogy az ellenségeket mag tudjuk különböztetni a szövetségeseiktől – a mi véleményünk pedig az, hogy ez egyfajta vádalmi címkéket szolgál a programokon (a kázikönyvben ugyanis benne vannak a kártyázott sziluettek), valamint lehetőség a kázikönyv szerzőinek arra, hogy 30-40 oldalnyi olyan információt zúdítsanak a gyanútlan software-vásárlóra (egy-egy fegyverek mára, rendszerbe állítás áva, hejtóműtípus, stb.), ami esetleg érdekelhet egy katonai szakembert, de sammiképpen sem egy egyszerű játékos végyét. Ne mindegy – a lényeg az, hogy a Magyarországra árkazó programokról ezeket a mérhaságokat dolgoz ki a crackerek szépen letakarítják (vagy mindig csak az első kell választani) – akiknek magis működő azonosítás lenne a GUNSHIP. Másolatukon, ezektől a leírászt kérünk: helyhiány miatt nem tudjuk a sziluetteket közölni.

A következő képernyőn láthatóak a következő beállításra vonatkozó beállítások:

- az aktuális pilóta neve és az általa addig elért pontszám (CURRENT PILOT). A PILOT ikont választva és új nevet megadva (NEW PILOT) új karriert kezdhetünk, a jelenlegi állás kimenthető (SAVE), illetve egy kimentett állás betölthető (RELOAD). Figyelem, egy lemezen csak egy állás lehet, a következő mentés felül fogja írni az esetlegesen a lemezen lévő.
- a bevetés helyszíne (CURRENT DUTY ASSIGNMENT). 5 harcterület közül választhatunk (USA, Délkelet-Ázsia, Közép-Amerika, Nyugat-Európa vagy Közép-Kelet), mindegyik más térképpel és célokkal.
- a repülés stílusa (CURRENT STYLE OF FLYING). Három lehetőség közül választhatunk, ami a nehézségi fokozatra van hatással.
- a bevetés mennyire hasonlítson a valósághoz (CURRENT REALITY LEVELS). Valóságos repülési hatások (FLYING YOUR HELICOPTER), lazuhanhat-e a helikopter (LANDING YOUR HELICOPTER), változó időjárás (WEATHER EFFECTS). Az EASY pontokat választva mindig a könnyű verziót kapjuk. Ebben a menüben még van egy további pont is, amellyel az ellenség falszereltségét határozhatjuk meg (ENEMY QUALITY): természetesen az 1ST LINE a legjobb felszerelés, a 3RD LINE esetén a legnagyobb veszélyt az ellenség parittyavatók jelentik.

A beállított paraméterekből a gép az alsó sorban summázza, hogy a bevetés mennyire lesz kockázatos (CURRENT LEVEL OF RISK: VERY LOW/LOW/AVERAGE/HIGH). Ha valamelyik beállítás nem megfelelő, a képernyő felső sorában a megfelelő ikon választásával állítható: az újabb képernyő fog megjelenni, amelyeken a beállítások valószínűleg egyértelműek lesznek. Ez alól csak a pilótalista utolsó oszlopa kivétel, ahol néha mindentáka kom-bakomok láthatóak, ezek a pilóta által gyűjtött érdemrendek illetve egyéb dolgok rövidítései, amelyekből az alábbiak értelmét sikerült kinyomoznunk (KIA: Killed in Action – megölték bevetésen, MIA: Missed in Action – eltűnt a bevetésen; PH: Purple Heart – Bibor Szív, SS: Silver Star – Ezüstcsillag, AM: Air Medal – Repülő Kereszt; CMON: Kongresszusai Dicsőség Érdemérem). A többi mindenki kiderítheti magának... A CONTINUE ikont választva a következő képernyőre kerülünk.

Itt a következő bevetéshez szolgáló eligazítás látható, amelyben több fontos információ is helyet kapott. Első helyen említendő a PASSWORD után álló szó. Ez a saját egységeinknek aznapra kiadott jelszó, amelyre egy másik szóval kell válaszolnunk (ezt sajnos az eligazításon elfelejtük közölni valunk – talán arra gondoltak, hogy mindenkinek a gyári verzió van a birtokában, ahol a kázikönyvben látnak sorokba a megválasztandó válaszok). Ha egy saját bázisunkhoz közeledve a rádióüzanetben megkapjuk a jelszót és egyáltalán nem vagy hibás jelszót felelünk rá, akkor ellenségnek nézünk bannunkat és tüzet nyitnak ránk (a megfelelő válaszok a láírás vágán). A második fontos információt az OBJECTIVE után álló információ tartalmazza: itt találhatjuk meg, hogy a bevetés elsődleges és másodlagos célpontja milyen egység és milyen koordinátákon helyezkedik el. Az említett dolgokat nem árt feljegyezni egy papírral. Lejjebb látható, hogy a bevetés nappal vagy éjszaka fog zajlani. Ismét egy menühöz lesz szerencsánk, amelyben az alábbi pontokat találjuk (ha az USA-ban való repülést, vagyis a gyakori fokozatot választottuk az utolsó két pont almarad):

- SEE MAP: megmutatja a bevetés térképét, amelyen fehér jelölés a saját és a kék az ellenség aróket. Az eligazításon kapott koordináták közül az első kettő az X-, a második kettő az Y-koordináta (a bal alsó sarok tehát 01-01).
- SEE INTEL: a leírást jelentése az ellenségről (fegyverek és egyéb).
- SICK CALL: nem tetszik ez a bevetés és ki akarunk lépni belőle.

A CONTINUE-val továbbláthatunk, mire a gép ardklódik, hogy sikerült-e mindent alaposan megjegyezni. Igazító válasz esetén a fegyverzet képernyője jelenik meg.

A standard felszereléshez tartozik a 30mm-es gépágyú (1200 lö-szer), ez az üzemanyag, valamint az infravörös- és radarirányítású raké-takét zeverő szemeit (mindkettőből 30-30 db van alapállapotban). Ezek az értékek a felső részen lévő feliratok mellett + és - jelek választásával csökkenthetők/növelhetők. A felsoroltakon kívül még különböző rakétákat vihetünk magunkkal (a megfelelő lagyvar kivá-lasztása után rá kell tennünk a helikopter valamelyik segédszárnyára – ilyenkor a helikopter kiegyensúlyozottsága érdekében a pársz magjának a másik oldalon lévő szárnyon is).

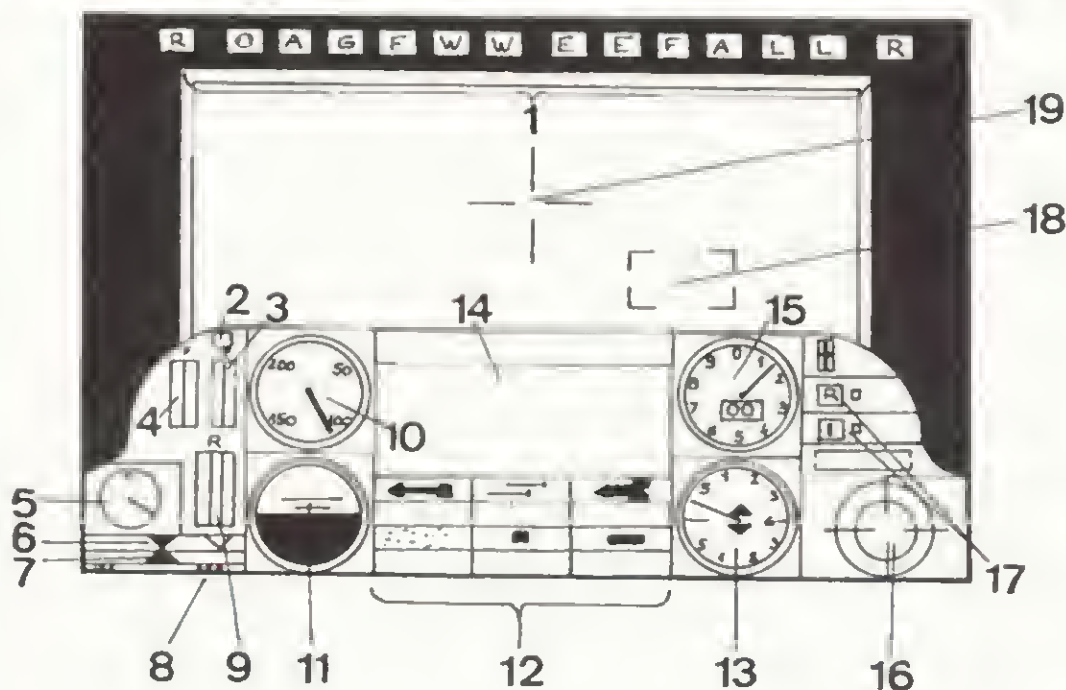
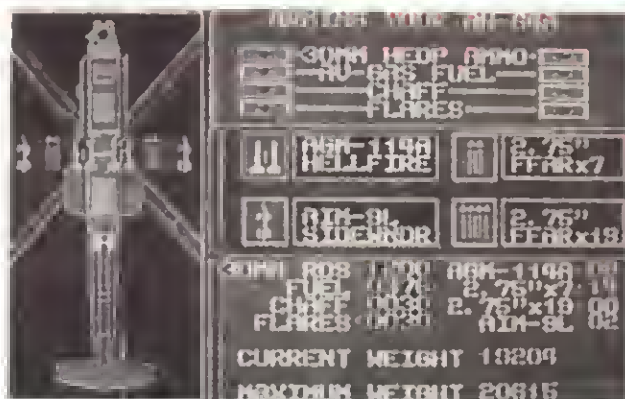
AGM-114A HELLFIRE automata vezérelt levegő-föld rakéta pan-cázott földi célpontok vagy betonépületek ellen.

AIM-9L SIDEWINDER automata vezérelt levegő-levegő rakéta – nyilvánvalóan a légi célpontok ellen.

2.75" FFAR ez 7 db-os és 19 db-os kiszárazásban is felrakható. Míg az alábbi kettő automatikus vezérelt (a balogott célpontra kilö-vés után rávezeti magát), ez a célzott levegő-föld rakéta, tehát oda megy ehova a célkereszt mutat.

Ezelett a jelenlegi felszerelés listája látható, e már fenn lévő mennyiségekkel. Lejebb **CURRENT WEIGHT** felirat mutatja a felszálló súlyt a jelenlegi cuccokkal, e mellett pedig a maximális felszálló súly (**MAXIMUM WEIGHT**) látható. A felszerelés összeállítása mindenkinek saját tetszése szerint történik, de legyenek figyelemmel azért erre is, hogy a bevetésnek mik a célpontjai (bárhol is na csak **SIDEWINDER**-t vigyunk, ha a földi csapatokat kell megsemmisíteni).

Az alsó sorban három ikon látható: a **SICK CALL**-al meg innen is kiléphetünk a küldetésből, a **CLEAR** leszded mindent a helikopterről, a **CONTINUE**-val – a lemez megfordítása után – a pilótátutkebe kerülünk, ahol az előbbi műszereket láthatjuk (a rejz a C-64 verzió műszarjalet mutatja, de ez Amiga-tulajdonosok is nyugodtan általainak ráte, mert csak nagyon kis mértékben különbözik attól).



1. Itt egy csomó betű látható, amelyek egyes berendezések megrongálódását vagy megsemmisülését jelzik. A betűk jelentése sorban a következő (a következők mindegyike kitalálható): R főrotor, O a gépágyú célzóműszere, A az első monitor kamerája, G gépágyú, F első üzemanyagtartály, mind a két W a jobb és bal segédszárnyakon lévő tegyverek, a két E jobb és bal oldalon lévő motorok (egy motorral is lehet repülni), A hátsó üzemanyagtartály, a két L a CHAFF és a FLARES szóróberendezés, R a hátsó rotor. A bal oldali 'SHIFT'-tel (berendezések) és a 'C-' (fegyverek) billentyűvel behívható státuszképernyőkről meg is nézhetjük a megrongálódott dolgokat, a felsorolásnál lámpák jelzik az adott dolog állapotát (zöld minden oké; sárga megrongálódott, még üzemel, de össze-vissza; piros: hát annak itt váge).

2. A főrotor visszajelzője
3. A bal és a jobb oldali hajtómű teljesítményének kijelzője
4. Az üzemanyagszint kijelzője
5. Iránytű (számokkal vagy műszerrel)
6. Haladási irányunk visszajelzője
7. A cél tőlünk számított iránya (ha az előbbi műszerrel egy ponton áll, akkor pontosan a cél felé repülünk)
8. Ugyancsak a cél jelzi - ennyi fókusz fordulásra van szükség, hogy felé haladjunk
9. A jobb és baloldali hajtóművek, valamint a rotor fordulatszámja

10. Vízszintes sebesség (merőlegesben).
11. Műhorizont e helikopter helyzetének megállapításához
12. A fegyverek kijelzője a képek előtt a rendelkezésre álló mennyiség. Balról jobbra haladva: SIDEWINDER, FFAR, HELLFIRE, CHAFF, égő, FLARE
13. A függőleges sebesség, azaz az emelkedés kijelzője
14. Konzol: 3 módon működik: nyomkövetési üzemmódban a komputer által követett célpontot mutatja, térkép módban a terület térképét, amely felett repülünk és végül rádió üzemmódban a vett rádióüzeneteket olvashatjuk itt el. A konzol felett egy kijelző található, amelyen RADIO MSG felirat jelenik meg, ha rádióüzenet érkezik (olvassuk el a konzolon!) és TARGET felirat, ha célpontot lehet befogni (akkor a jobb oldali 'SHIFT'-tel tápláljuk be a komputerbe – ha ez betögté, ebben a sorban megjelenik a befogott cél neve is).
15. A magasság kijelzője
16. Hérci radar
17. Infreörös (I) vagy radarirányítású rakéták közeladását jelző műszerak (mellette a kijelző, hogy bekapcsoltuk-e a zavarást ellenük)
18. A komputer által követett célpont kijelzése
19. Cékkereszt

A játék kezeléséhez szükséges billentyűk:

A játékot PORT2-be dugott joystick-kel irányíthatjuk: az egyes irányok a helikopter törzsét döntik az adott irányba, a 'tűz' gomb az aktuális fegyverrel tüzel. Nem véletlenül mondtuk, hogy a helikopter törzse dől az adott irányba és nem a helikopter fordul erre, mivel elepvetően a két rotor szolgál a mozgatásra, a helikopter törzsének pozíciója és a bekapcsolt rotorok határozzák meg, hogy a gép merre haled. Teljesen vízszintes pozícióban csak függőlegesen tudunk emelkedni (ha a főrotor megy) vagy – kis sebességnél – valamelyik irányban fordulni (ha a hátsó rotor megy). A vízszintes előrehaladáshoz a gép orrát – egy bizonyos, a főrotor fordulatszámától függő – szögben a told felé kell dönteni (a szükségesnél nagyobb döntés magasságvesztést is okoz – figyeljünk mindig a műszeraketi!). Ugyenígy a helikopter hátrafelé is repülhet, ha a gép orrát felemeljük – bizonyos fordulatszámra és szögig pedig akár helyben is lebeghetünk. A programnak ez a manőverezése rézeze kívülően sikerült, a biztonságos repülés elsajátítása kellemes érzékelés. A programot az alábbi billentyűkkel kezelhetjük.

A gép irányítása:

- '1': bal oldali hejtómű be/ki
- '2': jobb oldali hejtómű be/ki
- '3': főrotor be/ki
- '->': a hátsó rotort jobbra forogtatja
- '<': a hátsó rotort balra forogtatja
- 'F1': nagy sebességnövelés
- 'F3': kis sebességnövelés
- 'F5': kis sebességcsökkentés
- 'F7': nagy sebességcsökkentés
- 'RETURN': a hátsó rotor kikapcsolása

Fegyverek:

- '4': A SIDEWINDER rakétákat aktiválja
- '5': A FFAR rakétákat aktiválja
- '6': A HELLFIRE rakétákat aktiválja
- '7': A gépagyút aktiválja
- '9': CHAFF szórása (radarirányítású rakéta ellen)
- '0': Radarirányítású rakéta zavarása
- '->': FLARES szórása (infreörös irányítású rakéta ellen)
- '<': Infreörös irányítású rakéta zavarása
- 'RESTORE': az aktuális fegyver eldobása

Egyéb billentyűk:

- 'Z': Térkép
- 'C': A fegyverek képernyője
- 'E': Pillantás balra
- 'CLR': Pillantás előre
- 'DEL': Pillantás jobbra
- 'SHIFT': Rongálódás státuszképernyő (bal 'SHIFT')
- 'SHIFT': Célpont betáplálása a komputerbe (jobb 'SHIFT')
- 'SPACE': A konzol kijelzési módjának váltása
- 'RUN/STOP': Pause
- 'RUN/STOP' - 'RESTORE': Hehe

Sajnos ez a leírás készült el legutoljára ehhez a szemhez – így a részere tenntartott 3 oldalnyi keret getet szed a folytatásnak. Mivel még bőven van mit írni a programról, ígérjük, hogy valamelyik CoV-ban meg egy kicsit visszatérünk rá. Addig is valószínűleg jól fognek jönni a rádióüzenetek jelszavere edendő vélesek.

ACCENT – TRAMPOLINE
ELECTRA – VERTICAL
IVORY – WILLOW
NEBULA – OUKER

BILLBOARD – KICKBACK
FOOTHOLD – INSOLENT
KNOCKOUT – PUREBRED
OVATION – UPSTAGE

CROMAGNON – MELODRAMA
GRENADER – NOCTURNE
LOZENGE – ROMANTIC
PENTHOUSE – SYMPHONY

DAKOTA – ONSTAGE
HEDGEHOG – LOCKSMITH
MAZURKA – YELLOW
QUARTZ – ZEBRA

(SHADOW OF THE) BEAST • Psygnosis

Ha már az egész cseláb és a azomszédok kenyelmeiben elhelyezkedtek a televízió vagy a monitor előtt, valamint mindenkinek a keze ügyében van valami topogtatóval való (sósomogyoró, sejtos ostya vagy valami efféle), ekkor az éhíthatos csend közepette erómot lehet abni az Amiganak a be lenat tanni a BEAST első lemezt. Már kezbbőphet is a házi mozielődés (mert ez az lesz!) Megszólal a muzeika... A Psygnosis emblemeje jelentkezik be

majb a kivitelező cég képtt egy kspérnyőt. Ez las sen átmósóbik a címképernyőbe egy BEAST feliratba, a hettérben valószínűleg az a nevet viselő kedvea előlénnyel. Később egy hangulatos tapkep kosztont be' néhány azornnyel. A oemképernyő mer egy kis ízelítőt ab abból, hogy mira szemithatunk a játékban — a 'tűz' gomb megnyomása után megjelenő képen azt is megszámoíthatjuk, hogy hány árnyalatát tudja a rózsaszínnak az Amiga. Szóval így kezdődik a BEAST. A kerettörténetet minbenki kiteleíhetja megának a szokásos egy-jó-bács-sok-rossz-ellen-be-főleg-e-legrosszebb-ellen

tipusú sablon alapján, a lanyeg hogy a játékban egy — meghatározhatatlan fajhoz tartozó — hercost elakítunk, akinek azokea szerint megával a Gonoszszel gyűlt meg a oáje 12 energiaegységgel inoulunk kuloetesunkre, melynek során találkoíhatunk egy atlegon felül lentáziával renolkező sci-fi vagy horror műfajban alkotó író összes megleveveoott ramálmával. Ellenük főleg átugrílásukkal vagy leguggolással, esetleg oklunkkal és labunkkal vebakeíthatunk. Természetesen a valuk velb bármilyen érintkezése csokkenti az energiánkat (a bal felső sarokban látható), be energiára szert tenetünk a későbbiekben is. az alsó pályán a stérthelytől jóóra halebbe a kut után, a hármias csoportokban levő kőszóorokat szétverve (egy szikia van a tetajukon — he mindan íge, a kép jobb oibalan is látható egy) a piros flakó felvételével +2 energiaegységhez juthatunk. Hasonló hótást kiválto energiaegységek teleíthetők a var felső két szintjén, a láoák szétverése után előkerülő kőszóorban (egyesek +4 energiaegységet jelentenek), valamint a 2 pályán a zolb helmokban és a 3-on a sírokban. A fábot nyitb oejáret legelső szintjén (balra) egy lombik található, amelynek felvételével maximuma növelhető az energia. Mivel a program úgy lett elkeazítva hogy s legtöbb helyszin zsakutca, ha nincs nálunk valamilyen tárgy, néha az ESC billentyűhöz (onygilkosáégi kell folyamodnunk. A trener mbd is csak annyiben segít hogy ez ellentetek nem fogyasztják az energiánkat — visszafala vezető letrákat seínos nem növesztenek, valamint a nagyobb szörnyek is nyugobtan megolhatnak (ugyez az affektus ha a faoan máskálva e semmíoe ugrunk — az általeoan egy csapbeoan végzőbik). Nahány tippel szolgalunk tenát a játékhöz.

Az 1. pálya herom leágezest tartalmaz, amelyeket nagy villogó nyílak és egy IN felirat jelez. Ezek közül az első a stérthelytől jobbra levő kút. Ebbe belepve a program közli, hogy a vaslápcsbó elag szilárdnak látszanak, szóval magkezbjuk utunkat lefele az egyre hűvösebb lavegőben. A letra egyre lejjeb vezet — míg egyszerűcsak egy ajtó ele érkezünk. Ez természetesen zárva van, de nem ez a probléma a letrától ugyenia nem tudunk telepní. Mászhalunk vissza. Amikor visszaérünk a kút szájához, a program közli, hogy esetleg egy kulcs segíthetne rajtunk. (Ezt persze nem tudta volna akkor mondani, mielőtt elindultunk lefele... — CoVboy) Segíteni is fog — be nem innen.

A második leágazás a jobbra (jó masszel) található várkapu. Ha ezan belepünk, akkor megtubjuk, hogy az oreg tolglyeajtó mögött sotat folyosók vezetnek mindentek. Tenyleg elég sotétak, mert egy árva kukkot sem látni (esetleg maximura állítva a fenyerőt, valami beranghet — oa a letrákat így is elég nehéz megtalálni). A program egyébkent negébes mosollyal érdeklőbik is az ejtőben: "Esetleg egy fekiyát keresel?" Túl sokáig egyeokent nem kell keleten: ha továbbmegyünk néhány lépést, meg is találjuk volne a várlelon. Ha ezzel jóvünk be, világoaság fogad. Menjunk fel az ajtó mellélt levő letrán és halebjunk jobbra (másfele nem lehet), amíg nem találunk egy lefele vezető letrat. Azon la majb megint jobbra e következő letraig. Maaszunk fel rajta majb potyogunk le balra és manjunk, amaddig csak lehet. Az ott talélt letran maaszunk fel és manjunk jobbra. A szint végében egy franciakuícsot találunk. Telén még jó lesz velemlre.

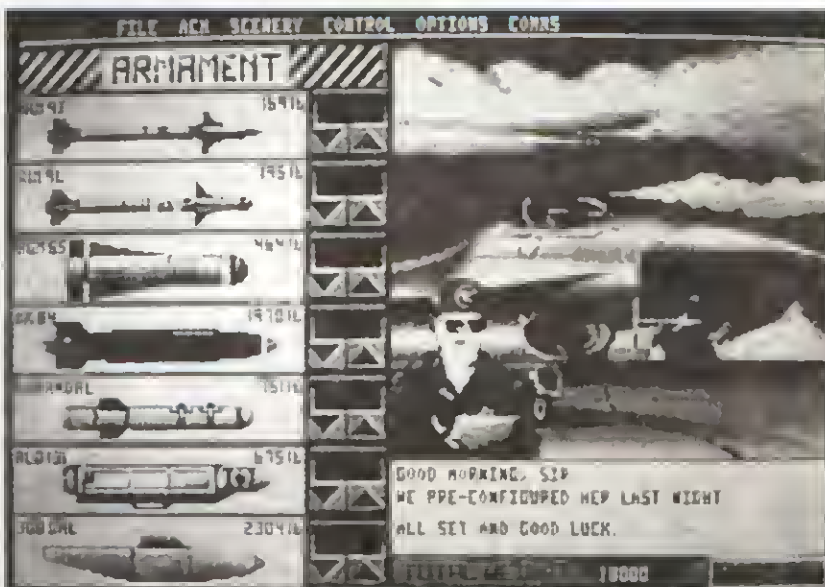
Manjunk at a szint másik végebe és a letran maaszunk le majb jobbra egészen aobig, míg la nam pottyenünk. A bejárat mellélt letrától balra vegyünk, most manjunk toveob balra. A szint végében találato letran maaszunk la, majb keressuk meg a következő lefale vezető letrat. Miután lemaaszunk manjunk jobbra. Egy villanyzár zárja el az utat előtte a kapcsolótáblájával. Mogotte meg a zsakutcaóol kivezető letra). Csek nam íbe kell a franciakuícs? Dehogyan — csek most meg nem működik. Ballagjunk át a szint másik végebe és ott s lebaban egy lézerfegyverre lelünk. Ole! Ezutan főhősünk nem ookszol, hanem gyorstuzelő fegyvarával intézi el ez erre járó szörnyeket. He most visszamaagyunk a kapcsoloteblához, a 'tűz' gomb megnyomására főhősünk szápen megszereli a kiasul e biztosítékja. Volt zár, nincs zár. Maaszunk fel a letran, majb balra lepottyanva a masikon. Most ismét a oejáret szintjén vagyunk — manjunk jobbra. Egy letra vezet lefele. Manjunk le, majb a balra levő masikon ismét. Felemelő találkozás, a Haromfejű Sárkány Kopkod — kopkobunk viasza neki a lézerrel. Egy idő után megunja és szétrobban. Mogotte egy reketanajtoművet és a hozzá járó sisakot találjuk. meg a második pályát.

Ezen csak egyenesen előre kell naleoni, míg a képernyőt egy nagyon nagy és ronbe valami zárja el. A ket fejet kell szétlőnünk mire szerteoszlik. Mogotta pedig ott látható az ut folytatása egy ejtő. Manjunk át rajta. Zárva Talán valamit alfelejtettünk magunkkal hozni? A megoldása kulcsnak lehet a harmabik lehetséges leágazásban, e tában kell lennie. Ez a stérthelytől balra található — ne nagyon manjunk tovább rajta, mert hírelen elnyet oennunket a foib! Manjunk le ez alsó letran (meíhetünk tovább is, de egy idő után ageaz biztoan kalfemetlenség fog erni oannunket). Most manjunk először balra és le, aztán jobbra és le, ezán megint balra és le, toveob oelre (át e hidon) és le, jobbra és le. Ha jól csináltuk, akkor egy olyan plettormon állunk, amelyre fentről egy lefele pedig két letra vezet (elátele pedig egy telaportálo). Maaszunk le a joob oldalán, aztán rogtan tovaob la és pottyanjunk la a platformról. Manjunk tovább balra nicsak, egy kulcs! Miután felvettük, e helyen megjelenik egy üzenet: ez nyitja az ajtót. Igen ém, be melyiket? A kútoan levőt vagy e 2 pályán található? Vegy van meg egy kulcs? Hat persze hogy van — csak egy kla nehezségba utkozik a megszerzése. Manjunk vissza ez előző szintre (szóval aggyel felebb). Ennek e végében egy nagy rondaság udogol, eki tuzet lűj és egy kék golyóval labbazik. Ez a labda la fegyvar, néhányzor bele kell utnunk és főhősünk boksolás helyett máris elektromos villámokot fog aregetni. Barmerre jérünk, azt tapaszaljuk, hogy senol sem találato kijárat. Kivevé egyetlen helyet, ezen áthelabbe azonoan nagyon kalfemetlen bolog vér benunkat — pedig ott van valahol mogotte a másik kulcs meg egy eroekes kapcsoló (sőt egy rondaság mögött e kútbe vezető kijárat is).

Ennyit a BEAST-ról. Bár ezt híaszuk, e címet eltevesztettek találato lett volne inkább a "Mire kepea az Amiga?" cím. Hat erre. Esetlag az egészet nem játékként kellett volna forgalmazni, hanem a gép gyári bemojakent. Ennel tokeletesebbat e célta nem nagyon találhatunk volna. Nem kezöljuk el méltetni a grilikat (vagy 300 — híhetetlenul aprólekoan kibolgozott és nem digitalizált — képarnyónyi pálya és legalább ugyanennyi animált szörny) vagy a hangot (David Whittaker műve, mindegyik egy külön kias opusz). Hat a játék az hm, hat menni kell, mag utni, lőni, néhány tárgyat vinni. Na de milysn érzes ha az emoer egy sci-fi film kallós közepén találja megét?



A CoV. 1. sz. számában néhány sor erejéig már volt szó a Spectrum Holobyte FALCON című szimulációjáról. De idejét érezzük lezást ugyis egy ilyen "repkedő" CoV). hogy egy kicsit részletesebben is foglalkozzunk vele. A FALCON ez amerikai légierő egyik legmodernebb elfogó vadászrepülőgépe, az F-16-nak a "beceneve" – valamint egy szimulációs játék – vagy nem is csak egyszerűen egy szimuláció? Hát nem. A FALCON ugyanis a 16 bites gépekre készült legjobb repülőgépszimulátor – ez nem csak a mi véleményünk, hanem az amerikai Software-Forgealmazók Szervezetéé (Software Publishers' Association) is, akik 1988 legjobb játékaiként választották (nemcsak a szimuláció kategóriában!) Ez a cím valószínűleg megadja a mértéket, tehát most nem kerüjünk el méltatni a grafikát, a hangot és így tovább – mindenki elképzelheti magának, ha meg nem látta. Bejelentkezés után először is a szolgálati listát (DUTY ROSTER) tekinthetjük ahol 10 nevet állíthatunk (tehát egyszerre 10 játékos bevetését tudjuk követni a program) az első oszlopban a rang (RANK), a másodikban a név (PILOT), a harmadikban pedig az eddig elért találatok (MERITS – nem lelőtt gép csak találat!) szerepel felforrva. Az egérrel valamelyik sorra kattintva, új nevet adhatunk meg. A RETURN megnyomása után következik a játék főmenüje, ahol a következő dolgokat kell beállítanunk



- az első oszlopban (RANK) egy rangot választathatunk magunknak (1st LIEUTENANT főhadnagy, CAPTAIN százados, MAJOR őrnagy, LT. COLONEL ezredes, COLONEL ezredes). Ez a nehézségi fokozatot heterozza meg a magasabb rangok felé haladva a FALCON irányítása egyre nehezebb a gép egyre inkább úgy viselkedik, mint az igazi repülőgép, erősebbek az ellenfelek, korlátozott mennyiségű fegyver és üzemanyag – a túl nagy vagy túl kicsi nehézségi problémákat (vörösítés illetve kóma) okozhat és így tovább. Kivétel képez a főhadnagyi rendfokozat – ez a játék gyakorló fokozata, ahol megtanulhatjuk a műszerek beüzemelését, fegyverek használatát és a Falcon-nal való manőverezést. Ebben az opcióban korlátlan mennyiségű fegyverrel, lőszerrel és üzemanyaggal rendelkezünk, a program nem veszi figyelembe, ha lezuhanunk vagy valaminek nekiutkozunk, az ellenfél nem tud lelőni bennünket – egyszerűen lelétezik.
- a játékban 12 – egyre nehezező – küldetés (MISSIONS) közül választathatunk amelyeket igen hangzatos neveket viselnek. Sikeres teljesítés esetén kapunk egy olyan szelagot, amilyen a küldetés neve előtt áll.
- a küldetések alatt sorban állíthatjuk be, hogy egyszerre maximum hány MiG-gel kell felvonnunk a harcot (1-3).

Az ARMAMENT ikon választása után a bevetésre magunkkal vitt felszerelést válogathatjuk össze. A bal oldalon láthatók a Falcon-hoz rendszeresített fegyverzetek mindegyik mellett a mennyiség, ami már a gépen van az adott fegyverből. Főhadnagyi rangnál mindenből 9 (az utolsó kettőből 1) a többi rangnál egyelőre csak két SIDEWINDER van felrakva. A fegyvereket a mennyiség alatt lévő nyílra kattintva lehet felrakni/leszedni (ezt a képernyő jobb oldalán a kiszolgáló személyzet egyik tagja elmesél megfigyelésekkel kommentálja, pld. "Oké", "Megvan!", "Ez egy sorba kerül", "Ebből meg van egy pár"). A különböző fegyverek a következő célokat szolgálják: AIM9J és AIM9L (beceneven SIDEWINDER) Kis hatótávolságban (15 mérföldön belül) lévő légi célpontok ellen használható, infravörös irányítású rakéta. A befogott célpontra automatikusan rávezeti magát – emiatt ez a látótérben van. A kettőből összesen 6 db-ot vihetünk magunkkal.

AGM 65 (beceneven MAVERICK) Radarirányítású levegő-föld rakéta, bármilyen földi célpont ellen. Ugyanerre a helyre kerül, mint a következő két fegyver (MK84 és DURANDAL) – ebből a három típusból összesen 8 db-ot vihetünk magunkkal.

MK84 hegyománys pécélő bomba földi célpontok, főleg kifutópályák ellen.

DURANDAL lézerirányítású pécélő bomba földi célpontok ellen. Megjegyzendő, hogy ez és az MK84 csak 3000 láb alatt magasságból használható a siker reményében.

ALQ131 ez nem tévedő hanem védekező fegyver, 1 db lehet nálunk belőle. Csak ekkor használhatjuk az ellenséges rakéták zeverésére szolgáló ECM rendszert, ha vittünk ilyen magunkkal. Ugyanezen a helyen van, mint a póttartály – tehát vagy ezt visszuk, vagy ezt.

300 GAL 300 gallonos pot-üzemanyagtartály

Ha fogadtalan kommentátorunk valamelyik választásra azt mondja, hogy THERE ISN'T ANY PLACE TO PUT IT vagy YOU'RE GOING TO HAVE TO... akkor a rendelkezésre álló felüggesztési helyek megteltek – nem tudunk rá többet pakolni. SORRY, THERE AREN'T ANY MORE IN INVENTORY vagy BOB TOOK THE LAST ONE megezőlása annyit tesz, hogy még vihetnénk ilyen, de nem tud többet edni, mivel nincs rekeron vagy egy Bob nevű kolléga elvitte az utolsót.

Azú látható a felszálló súly (TOTAL WEIGHT) amelynek akkor van különös jelentősége, ha főhadnagynál magasabb rangot választottunk magunknak, ha ez soott rendfokozat élét megengedennél túlsúlyoljuk a gépet, kicsit érdekes módon fog repülni (...és nem túl sokáig – CoVooy). Erre egyként kommentátorunk is felhívja a figyelmet, amikor a TAKEOFF ikon választásával megkezdjük a felezést hosszabb szövegű eseten (ahol szó esik többek között arról, hogy ez a medár így kissé kóvá lett és ne nagyon repülünk vele fejjel lefelé) túlsúlytal szélünk fel. Ha az ikon választása csak ALL SET AND GOOD LUCK! (Minden kész és sok szerencsét!) vagy TAKE GOOD CARE TO OUR BIRD (Átten töl banjon a medárkánkkal.!) megjegyzést ad ki belőle, a felszállósúly rendben van.

Ezután a felkérbe kerülünk ahol mindenféle műszerek és kijelzők színes kavelkadja fogad bennünket. Mialott megismerkednénk a jelentésükkel, tekintsük át a pillentyűzetfunkciókat (ugyanaz a funkció néha 1000 pillentyűn is megtehető, ezek közül nem említettük meg mindegyiket kétszer!).

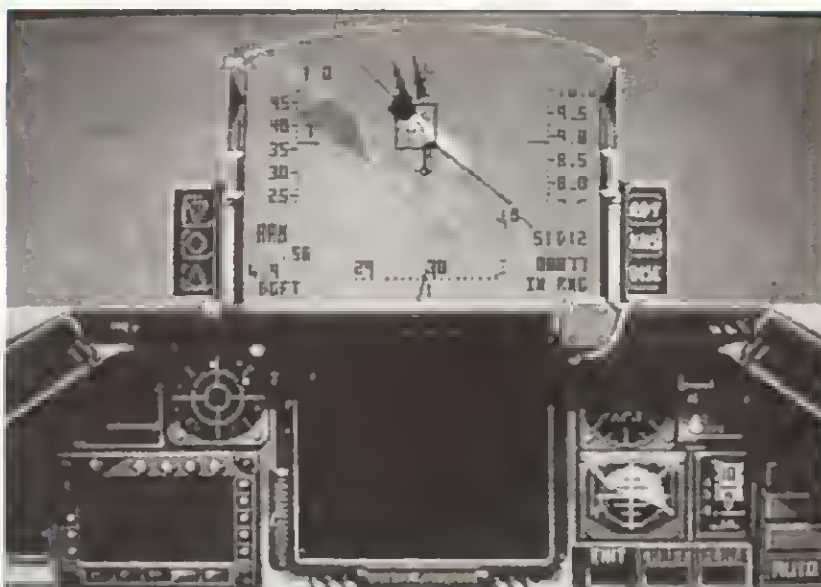
Irányítóbillentyűk:

A főmenü egyik opciójával az irányítás mindket port-ra (ekár egerrel, ekár joystick-kal) rátehető de – a beállításról függetlenül – billentyűzatról is irányíthatjuk a Falcon-t bármelyik kurzorbillentyűvel vagy az alábbi billentyűkkel:

J: balra
L: jobbra
I: fel
M: le

Egyéb kezelőbillentyűk:

P: Pause
A: Automate pilóta (amíg nyomjuk!)
~: Ugyanez, mint az előbbi
W: Kerátfekak ki/be
G: Futómű be/ki
B: Szárnyfekak be/ki
F: Csűrőlepek be/ki
S: Kikapcsolja a hangot
R: Redarkonzol ki/be
C: A tárcapad redarkonzolra be/ki
←: Toldóerő fel (a numerikus billentyűzeten!)
→: Toldóerő le (a numerikus billentyűzeten!)
—: Utánégető be/ki (a 'SHIFT' mellett!) Ha az utánégető aktív az 5 fokozat között a , és a , billentyűkkel változtathatunk
O: Váltogatás a azamítógépbe betáplált célpontok között
'F3'/'F4': A billentyűzatarékenység állítása (milyen gyorsan reagál a Falcon)
'HELP': Egyenesbe hozza a gépet
'CTRL'-'D': Folyamatos autopilóta, nem kell nyomva tartani (A'-val kapcsolható ki) A nézőpont követi is ez ellenét!
'CTRL'-'E': Kikapott, kiugrunk a gépéből, de folytathatjuk a karriert

**Nézőpontok váltogatása:**

'2': Ha kívülről nézzük a Falcon-t ('9' billentyű), akkor a nézőpontot változtathatjuk vala 360 fokos körben
'3': Pillentés a pilótafülkéből előre (ugyanaz a 'END' a numerikus billentyűzeten)
'4': Pillentés a pilótafülkéből balra (ugyanaz a 'HOME' a numerikus billentyűzeten)
'5': Pillentés a pilótafülkéből hátra (ugyanaz a 'PGDN' a numerikus billentyűzeten)
'6': Pillentés a pilótafülkéből jobbra (ugyanaz a 'PGUP' a numerikus billentyűzeten)
'8': Pillentés a leszállópálya irányítótornyából (általában a leszálláshoz használatos)
'9': Pillentés a Falcon-ra külső nézőpontból (paholyból elvážhatjuk a műsort)
'F1': Ha kívülről nézzük a Falcon-t ('9' billentyű), akkor a nézőpontot közelebb a géphez
'F2': Ha kívülről nézzük a Falcon-t ('9' billentyű), akkor a nézőpontot távolítja a géptől
'U': "Műholdfelvétel", ezaz felvétel nagyon magasról
'Ü': Eltüntet a pilótafülké nézőpontjából a műszereket – olyan mintne falemeltük volna a fejünket
'+' : Az előbbi ellentettje (csak az 'U' mellett! +', a numerikus billentyűzeten lévő gézt ad!)

A fegyverek kezelőbillentyűi:

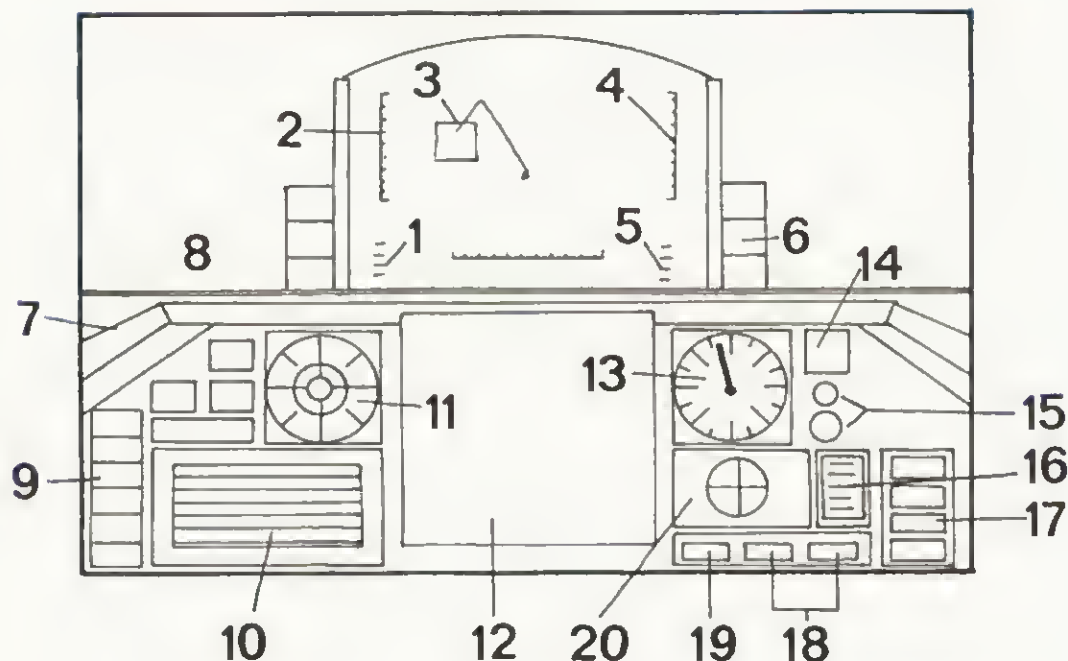
'E': ECM rakatazavaró rendszer be/ki (csak akkor ha vittünk magunkkal ALO 131-et is!)
'V': A fegyverek listéje
'O': A lézarus távolságmérő ki/bakepcsolása (a gépágyú célkeresztjénél villogó vonal)
'F7': Minden fegyver ki (ugyanaz a 'DEL' is)
'SPACE': Tűz az aktuális fegyvarral
'RETURN': A légi célok elleni fegyverek közötti váltás (ugyanaz a numerikus billentyűzeten a '[' is)
'BACKSPACE': A földi célok elleni fegyverek közötti váltás (ugyanaz a numerikus billentyűzeten a '[' is)

A pilótafülke műszerei és kijelzői:

1. Az uveg bal első sarkében lévő feliratok közül a felső mutatja az aktuális fegyver állapotát (ARM: ARMED, ezaz betöltve LCK: LOCK, ezaz befogva a cél vagy LNCH: LAUNCHED, ezaz éppen tüzel), ha itt nincs felirat, ekkor a készlet kimerült. Ha földi célpontot támadunk, akkor – bombák esetén – REL (RELEASED, ezaz alángedve) felirat látható itt amíg a bomba rapul. Ezzel tátható a Falcon sebessége Mach-ben (hangsebesség) kifejezve. Az eggyel lapább látható szám jelentéséről halvány fogalmunk sincs – semmi foglalat nem fedeztünk fel az általa mutatott értékek változásában. A negyedik sor utal arra, hogy éppen milyen fegyver célkérésztja van a gépágyún, ezaz melyik fegyvertípus aktuális DGFT (DOG FIGHT, ezaz gépágyú) vagy MSLS (MISSILES, vagyis rakéták) a légi célpontoknál, a földiaknál lehet STRF (gépágyú) DUR (DURANDAL bomba), CCIP (Mk65 bomba) és AGM65 (MAVERICK rakéta). Figyaleim, a különböző fegyverrendszerek csak ezeket a célokat tudják befogni és követni, ami a célzóműszeren (vagyis a látótér közepén lévő "kukorban") keresztül látszik!

2. A toldóerő nagyságot mutatja

3. Célkérészt. Mindig az aktuális fegyverre jellemző célkérésztat látunk, távolságmérő csak a gépágyúnál és a DURANDAL bombánál van, de ki is kapcsolható. A távolságmérő rakéták által követhető célpontot egy négyzet jelzi, a befogott célpont (emire már lehet tüzelni) négyzetén egy 45 fokos eltorogott másik négyzet is villog. A földi célpontok elleni fegyvereknek mind speciális célzórendszerük van: előbb a célt kell kijelölni, amit a négyzet mindaddig követ, amíg ez a célzóműszeren keresztül a látótérben van (a MAVERICK-nél a radaron is megjelenik a tájkepe). A bombáknál kijelölt célpont alattalásáre csak ekkor van ramény, ha 3 000 láb előtt engadjuk el őket.



4. Magasságmérő

5. A csoportban legalul a magasságunk kijelzése számokban (lábban mérve). Legfelül IN RNG feliratot láthatunk, ha ez ellenség hatótávolságán belül van, ez már megtámadhatjuk. Közvetlenül a magasság kijelzése felett egy számot találunk, ami a számítógépbe táplált 14 lehetséges célpont közül az egyiket tartalmazza, ez első két számjegy a mérőoldalon mért távolságát, a második (pld D2 vagy D9) a célpont számát jelöli. A D0-tal jelölt célpont mindig a saját repülőterünk. Az autopilóta ez itt kijelölt célpontra vezeti le a gépet (bár ez utunkba érkező MIG-ek kedvéért megszakítja a célkövetést és azokat hejkurássa, amíg le nem lövük őket).

6. Itt három lámpa látható, amelyek sárgára színeződnek, ha bárhol kint vannak a futóművek (RDY), ha a Falcon a földön van és ennél a sebességnél még manőverezhetünk vele (NWS) vagy mer a levegőben vagyunk és kint hagytuk a futóművet (DISC).

7. Itt egy WARN feliratot találunk, ami akkor jelenik meg, ha a Falcon-t valamilyen veszély fenyegeti (túlsúly a felszállásnál, elfogyott az üzemanyag, áttelített valamelyik MIG stb.). Ilyenkor egybeként egy női hang is totyomogatosan ismételteti, hogy "WARNING, WARNING" (azaz: Vigyázat!).

8. Itt három lámpa látható, amelyek pirosan világítanak, ha az ellenséges gép radarja befogott bennünket (LCK) vagy már ki is lőtt ránk egy rakétát (LCH). A harmadik lámpa még sohasem gyulladt ki nekünk – szóval fogalmunk sincs, hogy mit jelezhat.

9. Ez a 6 lámpa jelzi az utánerőforrás állapotát: ez alsó sárgán világít, ha az utánerőforrás ki van kapcsolva, a többi pedig pirossal mutatja, hogy ez 5 fokozat közül melyik az aktív.

10. A fegyverek kijelzője. A bal oldalon, a második sorban látható, hogy milyen célpont ellen használható (A – A a légi-, SAF a földi) – vele egy sorban, a jobb oldalon pedig az, hogy a fegyverek közül éppen melyik aktív és hány db van belőle (agyúdnál természetesen a lőszer száma). A bal oldalon a harmadik sorban APG-66 feliratot láthatunk, ha a radar-képernyő (12) ba van kapcsolva, a negyedik sorban pedig LCOS feliratot találunk, hogy a lázeres távolságmérő aktív.

11. Harci radar. Fehér pontok mutatják a MIG-eket (ezek a C billentyűvel behívható térképen NEM látszanak!).

12. Radar-képernyő. Csak akkor aktív, ha a fatörzsen valamilyen célpont tűnt fel (vagy MAVERICK rakétára kapcsoltunk), egyébként csak műhorizontként használható. Ha célpont van letérítésségen, akkor a cél itt is látszódik, a jobb alsó sarokban pedig megjelennek az adatok: a számok mutatják, hogy hány milyen irányban, hány márfold sebességgel halad, hány fokozat fordultunk, ehhez hogy pont előttünk legyen (a szám előtt L a balra, utána R a jobbra) és hány láb magasságon van tőlünk (negatív érték esetén természetesen elacsonyabban). Ez a képernyő az R megnyomásával ki is kapcsolható, de ide lehet a C billentyűvel behívni a harci térképét is, amelyen fehér pontok jelzik a lehetséges ellenséges célpontokat és szürkék a saját objektumokat.

13. Motorfordulatszám-mérő. (Ami elég érdekes, tekintve, hogy sugárhajtóműves gépről van szó... – CoVboy)

14. A billentyűzet érzékenységeinek kijelzője: ez az milyen gyorsan reagál a Falcon egy irányítóbillentyű megnyomására (a kábelvezetést a célzóműszernél az adott irányban előmozgó kis nagybetű jelzi). F3 F4-el állítható a leglassabb reakciót a 0 érték eredményezi. Ha a felette látható ablakban egy piros FIRE feliratú lámpa gyullad ki, akkor katapultáljunk, mert a Falcon kigyulladt és nemsokára lepottyan. A műszerfal jobb sarkában egy STALL felirat jelenik meg, ha a megkezdett manőverhez nem megfelelő a motor teljesítmény vagy a manőverből kitolyólag a Falcon kormányozhatatlanná vált.

15. Itt két piros lámpa látható: mindkettő akkor gyullad ki, ha a motor teljesítmény elérte a kifutáshoz szükséges szintet (ez a felaj).

MIG ACE PILOTS Kicsit nahaz lesz talóni a MIG-eket

COMMS Alapellapotban SINGLE PLAYER-en van – vagyis egy játékos játszik a gép ellen Modemmel azonban récsatlakoztathatjuk az Amigát egy másik gépre és az ellen játszhatunk (pontosabban az azon játszó játékos ellen) Itt állítható be hogy a másik gép milyen típusú (AMIGA/ATARI ST/MACINTOSH), mekkora az évtitel sebessége illetve a másik gép milyen módon van csatlakoztatva

Ezek lettek volna a kezelési ismeretek – lehet kezdeni a műsort ez alábbiak szerint.

- Válasszunk nevet, rangot, küldetést és fegyverezünk fel a gépet ez iméntiek szerint (ha nem főhadnagy rangban játszunk, akkor vigyünk magunkkal ALQ131-et is, mert ilyenkor a MIG-ek mer felőhetnek bennünket, tehát zavarunk kell a rakétáikat)
- A pilótafülkébe kerülve húzzuk be a csűrőlapokat ('F'), hogy kifutaskor nagyobb legyen a felhajtóerő (ha főhadnagyként játszunk ez teljesen felesleges, max gázt adve a gép megatörl felszáll) Adjunk motorteljesítményt a '+' billentyűvel és engedjük ki a kerékfékeket ('W') A Falcon megindul Elagendő esábesseget gyújtva nyomjuk meg a feléle mutató kurzor nyilat és a gép magassága emelkedik Megesebb rangban játszva ilyenkor a holgy WARNING-ozni kezdhet ami azt jelenti, hogy már túl kene emelni a gépet vagy túl van terhelve és nem tud felszállni (ez utóbbi esetben a követés nem sokára véget ér mert összetörjük a Falcon-t) Ha felmehetünk, húzzuk be a kerekéket ('G') és kb 3.000 láb magasságnál engedjük ki a csűrőlapokat is ('F')
- Válasszunk célpontot ('Ö') és nyomjuk meg a 'CTRL'-'D'-t, hogy az autopilóta odavigyen
- Az utunkba akadó MIG-ek esetén az autopilóta automatikusan az ellenséges gép követésére kapcsol Ilyenkor a motorteljesítményt csökkentünk kb a felhajtó kicsit nagyobbra, hogy a Falcon ne legyen túl gyors ahhoz, hogy az ellentel hátába kerüljön Ezek ellen – aktív autopilótánét – csak akkor használunk rakétát, ha ugyanabba az irányba repülnek mint mi (csak így tartózkodik elég sokáig a célzóműszerben ahhoz, hogy a rakéta betegje) Ha a MIG fordul vagy szemben jön akkor az ágyut használjuk Ha valamelyik fegyverünk kifogyott volna, a 'CTRL'-'X' megnyomásával visszaállítjuk a felszálláskor meglévő mennyiségeket Ha láítottuk, az autopilóta automatikusan visszakepcsol a célra és folytatja útját tele Ha a harcban a Falcon ennyira magrongelódott volna hogy esetleg kormányozhatatlanná vált, kgyulladt, ezók a levegő vagy a fegyverek maghíbasodtek volna, ekkor katepultálunk ('CTRL'-'E')
- Miután az autopilóta elérte a kiválasztott célpontot korozni kezd korulotte Ilyenkor kepcsoljuk ki csökkentünk a motorteljesítményt a felére és ereszkedünk 3.000 láb alá Kepcsoljuk be azt a toló célpont elleni fegyvert ('BACKSPACE'), amit magunkkal hoztunk (AGM65, DURANDAL vagy MK64 – ha egyik sincs nálunk, ekkor a gépágyú is megteszi) Figyelem! Minden fegyver csak azt a célpontot tudja követni, ami meg előttünk van (amely felett már átrepültünk, azt 'elfelejtettük')! Helyezkedjünk úgy, hogy a célra a biztos célzáshoz szükséges távolságból tudjunk rerepülni Ha AGM65-öt használunk, a radarKonzolon megjelenő célzóműszer alapján celozunk a célpontnak pontosan az aljára Nyomjuk meg a 'SPACE'-t (vagy a 'tűz' gombot, ha úgy jobban tetszik) és a tatotaron, a célon egy kis négyzet jelenik meg ami jelzi, hogy a rakéta hove fog oecsepődni Ha a négyzet az epulátnak vagy raketaállásnak pontosan ezon a pontján van ehol az a talajjal érnthezik (reperek kifutópályáinál nincs ilyen gono) ekkor tuzellünk ('SPACE') Ha a detonációt látjuk és halljuk is, ekkor teljes a siker a cél felett elrepulve láthatjuk a romokot is Ha csak látjuk a oetonációt, akkor nem telátt, de közel volt – ha semmi sem tonénik, ekkor csak egy lyukat gyártottunk a szivtag homokjébe Ha DURANDAL-t vagy MK64-et használunk akkor a cél kijelölése hasonlóképpen történik, mint a MAVERICK-nél pontosan a célpont alját kell kijelölnünk Ezuten megjelenik a lézeres célzóberendezés a léróterben lévő célzóműszerben Ez egyelőre csak egy függőleges vonal (ha nem mozgottunk oldalirányba a célkijelölés ote) Egyelőre csak erre kell ugyalnunk, hogy az függőleges is meredjon és pontosan a célzóműszer közepén látszó célkeresztben haledjon át Nemsokára baúszik a függőleges vonal végén lévő kereszt is feltról és amikor az pontosan fedesbe kerül a közepén lévő keresztel, dobjuk át a bombát Detonációt mindig halleni fogunk tehát – hogy a bombázás eredményéről megbizonyosodjunk – emeljük fel a gép orrát és nézzünk hátra a pilótafülkében ('5') Gépágyú használatakor szintén ez addigiekhez hasonlóan kell aljarnunk, itt is egy lézeres távolságmérő segíti a pontos célzást (ez légharcban teljesen felesleges, csak zeverő – ez 'O'-val kikepcsolhatjuk)



- Ha ez összes célpontot lapucoltuk a pályáról (??? – CoVboy) vagy fogytán az üzemanyag, ekkor válasszunk a DO-val jelöltet (ez a saját repülőterünk) és az autopilóta hazavezet bennünket Kb 5-6 mérfoldra a reptertől kepcsoljuk ki (ő ugyane nem fog leszállni helyettünk, csak koroz a reptár felett), csökkentünk a motorteljesítményt kb a felére és manőverezünk úgy, hogy a kifutópályákra 90, 180, 270 vagy 0 fokos irányban álljunk rá (legjobb keletről, 270 fok felé haladva magközelíteni a repteret, mert a B-es kifutópályán kell a henger alá baállnunk) Megfelelő távolságban bekepcsol a leszálló műszer (ha bekepcsol... – CoVboy): ez két sávozott kereszt, amely a függőleges és az oldalirányú eltérést mutatja a leszállópályához képest. A manővert sagit: a célzóműszer bel oldalon lévő három lámpa is ez első vagy a felső sárgén ág, ha feljebb vagy lejjebb kell manővereznünk és a középső zöld világít ha a megközelítés pont jó Engedjük ki a futóműveket ('G'), húzzuk be a csűrőlapokat ('F') a kis magasságban kis sebességgel történő manőverezéshez és húzzuk be a szárnyfékeket ('B'), hogy csokkenjen a gép sebassága és az orrot megemelje (normális pilóta ugyanis nem az orrfutóművet tori össze a leszálláshoz, hanem a gép tanekét teszi le előbb). Földet érsnél azonnal csökkentünk a motorteljesítményt nullára és húzzuk be a kerékfékeket ('W') Azt mindanki észre fogja venni, ha a leszállás nem volt tökéletes. Ezután a gép úgy randelkezik, hogy menjünk 270 fokra a B-es kifutópályára. Növeljük a motorteljesítményt egy kavással a tele fölé, és engedjük ki a kerékfékeket ha jól csináltuk a célzóműszer jobb oldalán lévő NWS lámpa világít (ez jelzi, hogy az adott sebességgel manőverezhetünk a földön). Guruljunk be a henger előtt: csak végéig és ott húzzuk be a kerékfékeket, valamint vagyuk le a motorteljesítményt teljesen...

... ezután minthe elvágták volna: itt ugyanis valószínűleg lá kéne állítani a motort és kiszállni valehogyen – de ilyen celokra szolgáló billentyűt nem találunk A küldetéseknek katepultálással vagy a főmenu FILE-almenujának END MISSION pontjával vetettünk véget. Az itteni teandók kiderítése már a vállalkozó vadászpilótákra vár...

A játékokban a gép a falsó sort uzanatsornak használja, ahol BLUEBIRD címzéssel (ezek mi voltunk), különféle instrukciókat ad. Ezek a következők: tartalmaznak

BOGEY IS AT ANGEL... MIG-ek vannak) valahol a közelben. **HEADINGS...** jelzi, hogy milyen irányban haladnak, **...MILES** hogy hány mértődre vannak tőlünk és **...KNOTS CLOSURE** hogy hány mértődről sebesseggel közelednek hozzánk.

SPLASH A MIG Lelőttünk egy MIG-et

YOU'RE OFF COURSE... kirepültünk a térképről vagy teljesen elvetettük a célpontot. A **HEADINGS** jelzi, hogy a kiválasztott célponthoz milyen irányba kell fordulnunk.

Ugyancsak itt mondja meg a gép a harci manőverek gyakorlásakor, hogy milyen manőverre van szükség, valamint leszálláskor itt jelzi, hogy milyen irányba forduljunk (ugyancsak **HEADINGS**) és hány mértődről van meg a bázisig (**...MILES TO BASE**).

Egy küldetés véget érhet a gép összetörésével, lezuhanással, katapultálással, a **FILE**-menü **END MISSION** vagy **ABORT MISSION** pontjének választásával vagy – ha valaki hiteltelje, hogy hogyan kell – a leszállással. Ilyankor egy képernyő jelenik meg, amelynek a felső részén képregény tájékoztató bevetés végéről. Dóhőjban.

Osszetörtük a gépet. Falcon a fűben + pilóta ki + helikopter értünk + hadbírósg – a kériennek vége, kirúgták bennünket a szegből. Eljen ez entimilitarizmus! Mehetünk **POPULOUS**-ozni.

Lazuhtunk. Detonacio a távolban + sirunk letkepe a fölötté diszrepedést végző – meg la nam zuhan! – Falcon-okkal (perdon Falcon-okkal...)

Lelőttek bennünket, zuhanó Falcon + ekár az előbbi

Katapultáltunk. Nyitott felke + ejtőernyős le + helikopter értünk – hurte, folytethatjuk a kériennek.

A képregény előtt – ha a gép úgy van, hogy sikeres volt a bevetés – megjelenik a mintákkal ékesített szalag (ld a bevetés kivéltetésénél), ami a teljesítésért jött.

Lejjebb láthatók az átlunk eddig megszerzett medallak (sikeres bevetésekért). Eddig csak az elsőre sikerült ezért tennünk, emi egy "Bibor Szív" kitüntetés (...aminek az értékéből némit levon az a tény, hogy tudomásom szerint azt posztumusz szokták osztogatni: a hősi halottaknak – CoVbóy) – de gyaníthatóan a **TOMCAT**-lírásban felsorolt pletcsniket gyűjthetjük be.

A képernyő alsó sorában voroscsillagok jelzik a lelőtt MIG-eket, az alatta lévő sorban pedig bombák, a célpontokon elért sikeres találatokat. A jobb oldalon **MERITS** mutatja az iménti bevetésben elért találatokat (egy célpontot vagy egy MIG-et többször is al lehet telélni), **TOTAL MERITS** pedig az eddigi bevetéseken összesen alatt találatokat.

Az egér valamelyik gombjának megnyomása után a **SIERRA HOTEL** jelenik meg a képernyőn. Ez az amerikai vadászpilótáknál a azérad dicsőségteblájának a gunynave – a játékon természetesen a Top-liste. Az első oszlopban látható a pilóták neve és rendfokozata, a második oszlopban a státusza (**KILLED**, lelőttek vagy lezuhan, **BUSTED** összetört a gépet és a Hadbírósg kirúgte a Láglerőtől, **RETIRED** visszavonult, vagyis **ABORT MISSION**-nal vatattunk véget a küldetésnek, **ACTIVE**: szolgálatban – természetesen csak az utolsó megjelölt pilóta repulhat ismét bevetésre). Az egér valamelyik gombjának megnyomása után ismét a szolgálati jegyzék jelenik meg a kezdhetjük a következő bevetést.

Hét annyit tudtunk hirtelenjében összehordani a **FALCON**-ról. Ez persze édeskevés teleírhattuk volna vele az egész újságot, de telén még ez sem lett volna elég – mindenesetre elindulásnak telén magtesszi az újdonsult vagy leendő **FALCON**-tulajdonosoknak. Annyit még szeretnénk megjegyezni vele kapcsolatban, hogy 1Mbyte-os (vagy annál nagyobb memóriájú) Amigén futtatva, ez 512K-hoz képes néhány újabb hangeffektus valamint a **CTRL** – **B**-vel ekuváltathó "fekete doboz" (valószínűleg mindenki tudja, miről van szó) is hozzájön az eddig elmondottakhoz. Ha esetleg valaki tudná a választ a leírásban említett rejtélyekre, kérjük juttassa el hozzánk – ezívesen közölünk. Végezetül egy bezi negy kép egy MIG 29-ről (ugyanis nemcsak MIG-21-ekkel találkozhatunk...).



A Brantton Software A-07 című játéka valahol a jövőben, e föld egy távoli országában játszódik. Egy titkos kísérleteket folytató ketonai támaszponton (nave A-07) dolgozik játékunk főhőse, Mike Yarrow. Szerencsétlen cimborénk éppen rendes, megszokott szolgálatát tölti, amikor magérkezik hozzá a hír: Ethanak 500 a központi számítógép ászlése szerint a támaszpontra ellenséges kommandó jutott be. Ethanak 500 nem sokáig teketőrizett, e bázison folyó titkos kísérletek védelmében — 45 perces késleltetéssel — bekepcsolte az automatikus önmegsemmisítő rendszert. "A hősi halott státusz ugyan nagyon felmélően hangzik..." — gondolta Mika — "...de csak akkor, ha nem én leszek az!" Háromnegyedórnyi idő áll tehát a rendelkezésére. Mika-nak ehhez, hogy mentse a bőrt az A-07 bázisról, Ehhez ossza kell szednie a főajtó kinyitásához szükséges loppy-lamazeket és ez Ethanak 500 számítógép termináljaihoz való hozzáférés végett a megfelelő PASSWORD-okat. Életmentő tevékenységében — az időn kívül természetesen — e bázist őrző biztonsági robotok is akadályozzák. Ethanak 500 viszont információval és segítséggel látja el



A program egy kis emlékeztetővel kezdődik, ami ki így hangzik:

"Üzenet az A-07 információ rendszerétől

Tárgykör:

A-07a: Mike Yarrow az emberünk

A-07b: ETHANAK 500 a számítógép típusa

Kísérteti leírás:

egyenes kapcsolat ember és gép között
a kontroll elvesztése
nincs kontaktus
nincs visszacsatolás
operátori beavatkozás szükséges

Operátori parancs:

Az A-07 objektumot a védelmi rendszer 45 perc múlva automatikusan megsemmisíti.
Átvétel vége.

Játékos, kérsz információkat?"

En utóbbi kérdésre 'Y' megnyomása esetén Mike mozgása, illetve a játék kezeléséről kapunk tájékoztatást.

Főhősünk mozgását a JOY2-es portról vagy a billentyűzatről a kurzor-billentyűkkel végezhetjük. SHIFT (joystick-nél 'tűz' gomb) segítségével keresgelhetünk valamelyik bútorcsoport mögött, vagy laphatunk be egy kihelyezett terminálba. Kutatásnál Mike-ot a vizsgált berendezési tárgy bal oldalára kell állítanunk, majd a 'tűz' gombot folyamatosan kell nyomnunk. Ekkor a képernyőn megjelenik egy ablak, amelyben a LOOK (keresés) felirat és egy vonal jelenik meg, ami a kereséshez szükséges időt mutatja. Ez idő alatt a második üzenetsorban megjelenik a megtalált tárgy neve. Ezek a következők lehetnek: NOTHING (semmi), ACTUAL PASSWORD (aktuális jelszó), DISK NR ... (lemez és ez azonosítója). Ez utóbbival kapcsolatban megjegyzendő, hogy Ethanak 500 a lamazezonosítók kírását néha elfelejti.

A képernyő alsó részén négy üzenetsor van, melyben Ethanak 500 üzenetei jelennek meg:

- Az első sorban az aktuális lifthe vonatkozó adatok jelennek meg, amikor egy szobából a lifthe szállunk
- A második sorban láthatjuk a megtalált tárgyak neveit
- A harmadik sorban az életünk számát találjuk
- A legelső sorban Ethanak 500 egyéb üzenetét láthatjuk, amelyek a következők lehetnek:

ETHANAK WORKS OK (Ethanak rendben dolgozik)

CONNECTION TO SYSTEM (Kapcsolat a rendszerrel)

SECURITY PASSWORD IS CHANGED (Biztonsági jelszó megváltozott)

SECURITY PASSWORD IS BROKEN (Biztonsági jelszó feltörve)

MANAGER PASSWORD IS BROKEN (Menedzser jelszó feltörve)

THERE IS NOTHING IN THIS ROOM (Ebben a szobában nincs semmi)

GO LEFT (RIGHT) FROM ELEVATOR ... ON LEVEL ... (Menj balra (jobbra) az ... lifth — szintjére)

GO ADDR = GO ADDR = (Abban a szobában vagyunk ahol a főajtó van)

Minden agyas helyszínen négy amalet van, melyeket herom lifth köt össze. A liftekre állva a 'le' illetve a 'fel' billentyűk megnyomásával —egy-egy emelettel feljebb vagy lejjebb mozoghatunk Mika-vel. Mivel a robotokat megsemmisíteni nem lehet (csak egy időre megbénítani), a lifteknek nagy szerepe van a robotokkal való találkozás elkerülésében, valamint ez esetleges túldoldali kijáráshoz történő eljutásban. Az emeletetek között le is ugorhatunk hősünkkel, emennyiben a lifth alettünk áll (ha nincs alettünk, ez sejtos ez életünkbe kerül).

A központi liftek (ELEVATOR) a basis szinttel közötti mozgást segítik elő. Het dereb van belőlük (A-G), melyek a 0-7 szintek között közlekednek (a legfelső szint a 0). Amikor beszállunk a liftbe Ethanak 500 ez első uzenetsorban kiírja, hogy melyik lift, hanyadik szintjén tartózkodunk.

A terminálba való belépésnek feltétele van, meg kell, hogy legyen hozzá ez érvényes jelszavunk (PASSWORD). A jelszavakat ez egyes berendezései tárgyakban való keresgéeléssel gyűjthetjük össze. Ha már összegyűjtöttünk egy pár jelszót, a kereséshez neeontó móddal beléphetünk egy terminálba. A képernyőn egy számítógépkonzol jelenik meg, eminek a képernyőjén a következők jelennek meg

COMPUTER TERMINAL

A: LOGIN (belépés a rendszerbe)

B: EXIT (kilépés a rendszerből)

C: SECURITY OPERATIONS (biztonsági rendszer működtetése)

Az 'A'/'B'/'C' billentyűk megnyomása értelemszerűen a megfelelő funkció kivételését eredményezi. A program minden egyes LOGIN kivételénél egy jelszót elvesztünk. Ha elfogyne ez összes jelszavunk, akkor Ethanak rögtön figyelmeztet bennünket (SECURITY PASSWORD IS CHANGED) felirattal. Természetesen ez az üzenet nem a termináloké, hanem akkor jelenik meg, ha a pályán vagyunk. Ha a LOGIN-t választjuk a menüből és van érvényes jelszavunk (PASSWORD OK TYPE ...) a következő elmenübe lépünk be (jelszó hiányában PASSWORD INVALID felirat kíséretében Ethanak 500 kilépet bennünket a terminálból).

SYSTEM ONLINE

A: DIRECTORY (behelyezett lemezek tartalomjegyzéke)

B: STATUS (mi van a gépbe töltve)

C: LOAD (betöltés A illetve B lemezmeghajtóról)

D: ENTER (programok futtatása)

E: LIST (.TXT kiterjesztésű szövegfájl-ok listázása)

F: LOGOUT (kilépés a rendszerből)

Ezeket a parancsokat csak akkor van értelme használnunk, ha már legalább egy lemezt behelyeztünk valamelyik meghajtóba a gyűjteményünközl. Ez a következőképpen történik a 'HELP' billentyű megnyomására a jobb első sorokban megjelenik egy eblek, melyben a megszerzett floppy-kkal végezhető műveletek jelennek meg.

MANUAL

A: INSERT DISK (lemez betétele egy meghajtóba)

B: REMOVE DISK (lemez kivétele egy meghajtóból)

C: EXIT (kilépés)

INSERT DISK választása esetén a megfelelő billentyű megnyomásával meg kell határoznunk, hogy az 'A' vagy a 'B' meghajtóba kerül a lemezt betenni ('C'-vel kiléphetünk), majd a lemezek azonosító között kell kiválasztanunk azt, amelyet a meghajtóba akarunk tenni. A választást a 'RETURN' billentyű megnyomásával hagyhatjuk jóvá. A megtalált floppy-lemezekről egyébként célszerű papíron is nyilvántartást vezetni a későbbi gyors felhőználás végett.

REMOVE DISK választása esetén — az előbbihez hasonló eljárással — kivethetjük valamelyik meghajtóból a floppyt.

Ha van már lemez valamelyik meghajtóban, akkor elkezdhetünk manipulálni vele a fenti menü segítségével.

Mint minden rendes számítógép Ethanak 500 is a DIRECTORY parancs kiadására hajlandó kiírni a lemezek tartalomjegyzékét. Ezt a parancsot elég sűrűn ki kell ednünk az összegyűjtött lemezeink megnézéséhez. Ekkor — feltételezve, hogy az A meghajtóban van lemez, a B-ben nincs — a képernyőn a DRIVE A@@@ (lemeztartalom (.....) és típus (@@@) valamint a DRIVE B IS EMPTY feliratok jelennek meg.

A bázis területén összesen nyolc különböző tenalmú lemezt találhatunk, amelyek a következők.

..... .TXT (üres)

BASINT.BIN

GAMES.BIN

LOOKAT.BIN

OPENDR.TXT

MANGER.BIN

MATHEM.TXT

PASCOM.BIN

A BIN kiterjesztésű lemezek valamilyen futtatható programot, a TXT kiterjesztésűek pedig valamilyen forrásszöveg-fájl-t tartalmaznak. Ez utóbbiak valamely fordítóprogram segítségével válnak futtathatóvá. A különböző lemezek használatára a későbbiekben, a megoldás lementésénél részletesen ki fogunk térni.

A terminálok menüjének STATUS perenceinek segítségével tudhatjuk meg, hogy milyen programokat töltöttünk idáig be a terminálba. Ha már van letöltve program, FILE:... felirat(ok) jelzik a letöltött program(ok) nevét, ellenkező esetben MEMORY IS EMPTY (a memória üres) üzenetet kapunk. A terminálok memóriája véges!

A LOAD parancs a meghajtóban talált lemezen lévő program betöltését indítja el. Mivel a terminálok két meghajtóval rendelkeznek, a tölts az 'A' vagy a 'B' billentyű megnyomásával meg kell határoznunk, melyik drive-ról kérünk tölts (SELECT DRIVE TO LOAD). A kiválasztott meghajtó LED-je villogni kezd és betöltődik a lemezen lévő program.

Az ENTER parancsal egy, a terminálba már letöltött, .BIN kiterjesztésű (ezek közvetlenül futtatható) programot indíthatunk el. Mivel több ilyen program is lehet a terminálban egyszerre, itt is ki kell választanunk a megfelelőt (a 'Q' megnyomásával kiléphetünk a funkcióból).

A LIST parancs, csak a .TXT kiterjesztésű fájl-ok (ezek a forrásszövegek) esetén használható. Aktiválása után az eddigiekben megismert módon ki kell választani a terminálba letöltött szövegfájl-ok közül a listázni kívántat. Nem árt, ha valamennyire ismerjük a BASIC és a PASCAL nyelvet, mert a forrásnyelvű programokból eok minden kiderülhet a tájto kinyitásának mikéntjáról...

- Elő lépésben szedjük össze mindent amit csak találunk
- Gyűjtünk legalább 10 PASSWORD-ot ahhoz hogy megszerezzük a **MANAGER PASSWORD**-ot
- Lépünk be egy terminálba és készítsünk katalógust a lemezeinkről
- Töltsük be egy terminálba a **MANGER** programot és töltsük le
- Ezután a **BASIN** következik a **MATHEM** programmal amelynek a letöltése után a **SECURITY**-t **LOW**-ra, azaz elecsosnyra állítjuk
- Már csak a **PASCOM** és az **OPENDR** programok töltszése hiányzik
- Ha mindez megtörtént, Ethane-k 500 e terminálból való kilépés után megmondja, hogy hol található a kinyitott tájéjt, amelyen elhagyhatjuk az A-07 bezárt. Mostmár csak erre kell koncentrálnunk, hogy a hátralévő idő előtt elérjük a kijeratot. Ebben segítségunkra van a **LOOKAT** program, amelyen megtervezhetjük menakulásiunk utvonalt

Plus 4

Bridge Head

Plus 4

Ahhoz, hogy sérthetetlenek legyünk két címen kell motoszkálnunk
13214.43: 12790.43

Biztos sokan voltak már olyan helyzetben, hogy úgy gondoltak, a számítógépeket nemcsak játékokra használják, hanem mondjuk a házterítés illetve egyéb célok szolgálatába állítják (pl. a házi könyvtár nyilvántartása, receptgyűjtemény ez csak az egyik). Egy ilyen adatbázis létrehozásakor szembesül a szerencsátlan programozó a következő problémával: ezt az adatbázist valamilyen szempont szerint rendezni is kellene. Egy adatbázis rendezéséhez a legkézenfekvőbb, leggyakrabban használt módszerek az alábbiak:

Buborékrendeztetés a program végighalad az adott sorokon és összehasonlítja az egymás után következő sorokat – ahol az előbbi "nagyobb" mint az utána következő, ott felcseréli a két elemet. Az eljárás addig ismétlődik, amíg ilyen sorpár létezik, ez az szükséges csere előfordul. Egy ilyen rendezési elv alapján működő program futásideje az eddigi elemek számának a négyzetével arányos.

Szelekív rendezés ezen az elv alapján működő program először az eddigi elemeket összehasonlítja össze a többi sorral. Ha valamilyen vizsgált sor kisebb ennél, akkor ezt felcseréli ezzel az eddigi sorral. Ezután veszi a második elemet és megismétli az előbbi eljárást, de az első elemet már figyelmen kívül hagyja az összehasonlításnál, mivel az első menetben már kiderült, hogy ez a legkisebb – és így tovább.

Quicksort rendezés A rendezés menete a következő: egy N elemből álló eddigi elemekhez veszünk egy közbelső elemet. Ez fogja képezni az első összehasonlítás alapját, amelyben az eddigi elemek részeit szétválogatjuk az ennél kisebb és nagyobb értékeket tartalmazó két részvektorba. Ezután az eljárást folyamatosan elvégezzük a részvektorokkal elemeivel (majd az így létrejövő részvektorok elemeivel és így tovább...) is. Az eljárás egészen addig tart, amíg az eddigi elemek rendezetté nem válnak.

A quicksort a leggyorsabb módszer, ami egy számítógépen nyilvántartott adatbázis rendezésére szolgál, ezért az előbbiekben egy ilyen elv alapján működő BASIC-programcskét mutatunk be. Ez természetesen csak a módszer szemléltetésére szolgál, egy adott feladat elvégzésére történő hozzáigazítása (az eddigi elemekhez szükséges sorok illetve a rendezendő adatbázis ismertetésében szükséges változódefiniciók) már a programozó feladata!

A program a következőképpen működik, az eddigi vektor, részvektor első illetve felső határát a BA és a JO változók tartalmazzák. Mivel a program egyszerre csak egy részvektor rendezését teszi lehetővé, az előző vektorindexeket (BA, JO) el kell mentenünk egy háttérváltozóba, hogy az adott részvektor rendezése után vissza tudjunk térni a soron következő másik részvektor rendezésére. A program felváltva a "bal oldali" illetve a "jobb oldali" részvektorokat rendez le, míg a részvektor hossza egy nem lesz. A rendezés $N \log N$ lépésben rendez le egy N elemből álló vektort.

Mivel csak példaprogramról van szó, az alábbiakban csak egy 1–2000 közötti véletlen számokkal feltöltött, 24 elemből álló eddigi elemet fogunk rendezni.

```

30 SCNCLR
40 DIMA(50),J1(30),B1(30),J0(30),BA(30)
60 E=24
70 FOR I=1 TO E: K=INT(RND(0)*2000)+1
80 A(I)=K: NEXT I
90 GOTO265
110 BA=B1: J0=J1
120 KO=A(INT((J1+B1)/2))
140 DO
150 DO WHILE A(BA)<KO
160 BA=BA+1
170 LOOP
180 DO WHILE KO<A(J0)
190 J0=J0-1
200 LOOP
210 IF BA=J0 THEN GOSUB480
220 LOOP UNTIL BA=J0
230 IF B1<J0 THEN HI=HI+1: GOSUB630: J1=J0: GOSUB110: GOSUB650: HI=HI-1
240 IF BA<J1 THEN HI=HI+1: GOSUB630: B1=BA: GOSUB110: GOSUB650: HI=HI-1
250 RETURN
265 B1=1: J1=E: GOSUB 110
270 END
480 MU=A(BA): A(BA)=A(J0): A(J0)=MU
490 BA=BA+1: J0=J0-1
500 RETURN
630 J1(HI)=J1: J0(HI)=J0: B1(HI)=B1: BA(HI)=BA
640 RETURN
650 J1=J1(HI): B1=B1(HI): BA=BA(HI): J0=J0(HI)
660 RETURN

```

Climb It

Plus 4

Az örökélet a következő érték beállításával oldható meg
11747,48

Dingbat Wombat

Plus 4

Az örökélet eléréséhez a 8074 DEC címen kell 255-öt elhelyeznünk

Fire Galaxy

Plus 4

Az örökélet megvalósításához két cím értéket kell megváltoztatnunk
5769,48: 5770,5 (decimális)

Az e havi ELITE-turnét ismét egy kis intermezzóval kezdjük, bár ez most csak a PLUS4-tulajdonosokat érinti. Számos levél érkezett ugyanis hozzánk, amelyek a játékállás kimentésével/betöltésével kapcsolatos problémákat vetnek fel. Nevezetesen ezt, hogy nem lehet játékállást menteni kezettára. Azt mindenkinek sikerült elérnie, hogy a '@' megnyomásával behívta az input/output-menüt, a '3'-mal átállította a default egységet kazettára, megadta a file-nevet, megkapta a versenyszámát – aztán szépen lemerevedett az egész rendszer (egyebként megnéztük a Kazettaküldő Szolgálat egyik PLUS4-kollekcióján lévő verziót is – ugyanilyen). A kiagyásra a magyarázat nagyon egyszerű: az ELITE PLUS4-en kalóz-program, illegálisan lett konvertálva. Gyári teszten tehát nem ment át – a konvertáló úriember pedig ezt a részt nem ellenőrizte. Ha a programtól mentést kérünk, akármit is állítottunk be default perillériának, mindig a lemezmeghajtóhoz fordul – és ha azt nem találja, a rendszer lemerevedik! De nemcsak a kazettával rendelkező PLUS4-eseket kerulgetheti a guta – lemezmeghajtó esetén ugyan e kimentés rendben lezajlik (legalábbis a program úgy véli), de a kimentett állást a program nem nagyon hajlandó visszatölteni! A következő CoV-ig igyekszünk a hibát megtalálni és a szükséges helyesbítéseket közölni fogjuk. (Megismételni, hogy ez a programhiba csak a PLUS4-változatra vonatkozik!)

Utoljára a kiegészítő felszerelésekkel hagytuk abba, azok közül is az Intergalaktikus hiperhajtómű ismeretetésénél. Gazdagok számára készült ugyan – viszont ez az egyetlen eszköz, amellyel galaxisok között mozoghatunk. Kezdetben az 1 Galaktikus térképen található bolygók között mászkálhatunk – ez azonban nem tartalmazza a Szövetség 2040 bolygóját. A galaktikus hiperhajtómű első használatkor (sajnos minden egyes darab csak egyszer működik) "egy szinttel magasabba", azaz a 2 számú galaktikus térképre kerülhetünk. Összesen 7 ilyen galaktika van (erről később még részletesen).

Bányászlézer (MINING LASER): aszteroidák szétlövésére szolgáló lézerfegyver, az űrbányászat egyik alapja. 10-es technikai szintű világoktól kezdődően kapható, 800 pénzegység körül van az ára. Egy-egy aszteroida nagy mennyiségű értékes ércet tartalmaz, amelyet ezzel a lézerrel tudunk "kibányászni" (vagyis szétlőni az aszteroidát). A bányászott érc a bolygókon természetesen rendes rakományként értékesíthető. Űrhajó elleni támadó fegyverként nem célszerű használni, mert a pulzáló lézernél is gyengébb hatású.

Katonai lézer (MILITARY LASER): A legnagyobb hatásfokú lézerágyú, ezzel 2-3 találat is elég az ellenséges gépek elpusztításához. A 10-es technikai szintől kapható, ára 6 000 pénzegység körül mozog. Minél előbb szerezzünk ilyen – legalább egyet, előre. Egynél többet a Galaktikus Rendőrség ugyanis nem enged egyetlen űrhejóra sem felszerelni.

Amigán a 64-változattól eltérően nem szöveges, hanem képes tájékoztatásból választjuk ki a vásárolni kívánt felszerelést az EQUIP-ikon választása után. Az ábrák sorrendje az Iméntihez felsoroláshoz hasonló, viszont az utolsó helyen még szerepel egy, a 64-változatban nem szereplő felszerelés is: ez **RETRO-MOTOR**, ami a 10-es technikai szintű világoktól kezdve kapható, 8 000 pénzegység körül áron. Repülés közben az 'R' billentyűvel aktiválható. A berendezés leadata, hogy – veszély esetén – a Cobra villámgyorsan "kitolasson" a veszélyes zónából (nagyon nagy vízszintes, az előrenézettel ellentétes irányú gyorsulást ad). A vásárlás úgy történik, hogy a kívánt felszerelésre clickelünk, majd ismét az EQUIP ikont választjuk. A már felszerelt berendezések listája a STATUS ikon választása után tekinthető meg – a Cobra sziluettje körüli nyílak mutatják, hogy mi és hol helyezkedik el. Egy dologra felhívni a figyelmet: míg a 64-esnél nyugodtan csereberélhetjük a felszereléseket, addig az Amiga-verzióban sehogy sem sikerült eladnunk valamelyik felszerelést.

A felszerelések használata

Az alábbiakban összefoglalásképpen ismertetnénk a berendezések – általunk célszerűnek ítélt – használatát.

Mindenekelőtt egy olyan berendezést említenénk, amit nem kell megvásárolnunk, már alapállapotban a Cobra-hoz tartozik. Ez az 'I' billentyűvel aktiválható célpontazononosító (ID). Ha bekapcsolt állapotban van, akkor megadja a következő célkeresztbe kerülő objektum nevét (azután kikapcsol). Célszerű állandóan bekapcsolva tartani, hogy mindig tudjuk mire logunk tüzelni (Viper-re például soha, mert ez rakomány nélküli rendőrhajó – semmi hasznunk sincs megsemmisítéséből, csak a többi rendőrt fogjuk ezzel magunkra haragítani). Amígásoknak mondjuk ez esetben könnyű dolguk van: a radaron villogva látszik az az űrhajó, amely támad bennünket.

A szükségesnek ítélt felszerelések fontossági sorrendben:

Mickey Mouse

A CoV 2 számában már közöltünk egy POKE-t végtelen lőszerre. A most közölt megoldással is azt a célt tudjuk elérni, hogy vízipisztolyunk sose száradjon ki. Elsősorban azoknak javasoljuk, akiknek az ott ismertetett módszer nem jött össze. Töltsük be a játékot, majd RESET, és gépeljük be: POKE 44620 0 POKE 47951 0 (RETURN). A játékba e SYS 32800 paranccsal térhetünk vissza.

ECM. teljesen védtelenek vagyunk nélküle az ellenfél rakétái ellen. A legelső befektetésünk ez legyen.

Lézerek: a legjobb természetesen a katonai lézer, ilyen szükséges előre. A sugárlézer is megfelelő hatásfokú, egy ilyen tegyük hátra, hogy az üldözők elől fedezze utunkat, ha a bolygó felé haladunk. A két oldalra teljesen felesleges lézert szerelnünk.

Automata dokkoló: a játék egyik legnehezebb része a dokkolás. Magától érethető, hogy a biztonságos leszálláshoz minél előbb egy ilyenre kell szert tennünk. Ha megjelenik a *Coriolis* hatósugarát jelző S betű a műszerfalán, csak egy 'C'-t kell nyomnunk és nyugodtan szemlélhetjük a műsort.

Rakodótér-kiegészítő: ha több árut szállítunk egyszerre, nagyobb haszonra tehetünk szert.

Üzemanyaggyűjtő: tulajdonképpen nem is az üzemanyaggyűjtés miatt fontos, hanem azon tulajdonsága miatt, hogy az űrben lebegő tárgyakat be tudjuk vele szippantani. Egy-egy űrhajó megsemmisítésénél (vagy akár ethalálózásunkkor is) gyakran láthatjuk, hogy a robbanás után egy hasáb alakú tárgy repül ki az űrhajóból, ez az általa szállított rakomány (a célpontazonosítón BARREL-ként jelentkezik). Ha van SCOOP-unk, ilyenkor repülünk a rakomány után és úgy közelítünk meg, hogy a Cobra-val párhuzamosan haladjon és amikor közel érünk, akkor kb. közvetlenül a hajó bal alsó és középső része között haladjon el (vagyázat, ha nem párhuzamosan haladunk vele, akkor a SCOOP vagy nem fogja elérni, vagy a rakomány elviszi az első pajzsunkat és azzal együtt szétrobban). Ha a dolgot jól csináltuk, akkor – ha a rakodótérben még van hely – a SCOOP automatikusan felszippantja a hordót és a képernyőn megjelenik, hogy mit logtunk. Ezt természetesen a következő *Coriolis*-on a többi rakományhoz hasonlóan eladhatjuk. Ugyanez történik, ha közvetlenül a Cobra előtt lovunk szét egy űrhajót, a SCOOP – bár ez nem látszik rakománynak – begyűjti a szétlőccsenő lémhulladékot és a logásnak ALLOYS-t könyvel el (30-35 pénzegység/t az érá). Hasonlóképpen történik az aszteroidabányászat is: a bányászlézerrel szétlőtt aszteroida "rakománya" az érc (MINERALS). Érdekességképpen megjegyeznénk, hogy mentőkabinokat (ESCAPE POD) is felszippantathatunk: ilyenkor az utasai a következő bolygón 1 t rabszolgaként (SLAVES) eladhatóak (vagyázat, a rabszolga csempészáru, emiatt a rendőrök nem néznek jó szemmel!).

Extra energiaegység: biztonsági célokat szolgál. Ha anarchista vagy leudális világgal kereskedünk számos ellenfél ronthat ránk – ilyenkor jól jön, ha dupla sebességgel töltődnek az energiabankok (csak rakétatalálatokkal tudnak bennünket kiirtani,

mert az energiabankok azonnal utántöltik a lézer-találatokból eredő energelvesztésünket).

Energiabomba: ezt is csak biztonsági okokból érdemes venni. A thargoidok ugyanis nemritkán 6-8 géppel támadnak egyszerre és ez az össztűzerő végzetes lehet. Ilyenkor egy gombnyomás – és már biztonságban is vagyunk.

Teljesen feleslegesnek tartjuk a rakéták és a mentőkabin használatát (valamint Amigán a retromotort). A rakéte drágább, mint egy lelőtt kalózáért kapott maximális fejpénz (tehát csak veszteséget hozhat) – ha valaki megfelelően kezel e lézert, semmi szükség nincs rá. A mentőkabin használatára sincs szükség, ha az előbb említett felszerelések a birtokunkban vannak és néha kimentjük az állást (esetleg a jogi státusz tisztára mosására használható).

Az említetteken kívül még van egy egészen speciális berendezés, amelyre az egyik lelatet teljesítéséhez lesz égető szükségünk. Ez az élcázó egység (CLOAKING DEVICE). Ezt nem lehet megvásárolnunk, miután megkaptuk a lelatatot (lehet egyébként előbb is), egy thargoid gépről lőhetjük magunknak. Ha ez megtörtént, azt a gép jelzi. Ha már birtokunkban van ilyen felszerelés, akkor az álcázót ez 'Y' (német billentyűzettel ellátott Amigákon természetesen a 'Z') billentyűvel kapcsolhatjuk be. Ilyenkor az összes körülöttünk lévő gép számára láthatatlanná válunk, eltűnünk a radarjalkról és nem is támadnak bennünket (mivel nem látnak minket, e felénk tartókat ki kell kerülnünk, különben lekaszálják a pajzsunkat – bár ez megtörténhet ekkor is, ha nincs bekapcsolva az élcázó...). Az álcázó közvetlenül az energiabankokból szívja ez energiát és nagyon sokat logyaszt belőlük. Csak néhány másodpercig használhatjuk, különben teljesen kimeríti őket – emiatt szokás szerint a Cobra lelőrobbanásához log vezetni. Az Amiga-verzióval kapcsolatban megjegyeznénk, hogy a cracker "munkásságának" köszönhetően ez a kutyü már kezdéskor is nálunk van, szóval a játék folyamán bármikor használható. Egyébként az ELITE közkezen forgó Amigás-törése az előbbihez hasonló jegyeket hordoz magán: kezdetben rögtön 155 tonnányi rakomány van a raktérben, legalább 300.000 pénzegység értékben és jónéhány bolygón egyes éruknak hihetetlen árak vannak – ezzel csak azt sikerült elérnie ennek a jóembernek, hogy elvette a játékosaitól a játék legizgalmasabb (kezdeti) szakaszát, ahol annak lassan kellett volna meggadagodnia.

Ennyit lért bele e hevi ELITE-körutunkba. Most már tudjuk irányítani a hejót és kezelni a berendezéseit – a jövő hónapban már kereskedni is fogunk egy kicsit...

Bionic Commando

Amikor a képernyőn megjelenik a játékos, és az óra elkezd lefelé számolni 200-ról, nyomjuk meg egyszerre a SHIFT LOCK és az '1' billentyűket. Az óra megáll, s miután mind a három életünket elvesztettük, újabb nyolcat kapunk ajándékba.

C64

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Amiga

Ismét itt van M.O.T.C., akival a CoV 3. számában már megörvendeztette az Amigás emigókat néhány stufával. (Egyébként ugyanazt a kódtáblát küldte el a CoV-nak Kárpáti Zsolt, kecskeméti olvasónk is.)

"Egy kis segítség azoknak, akik az INDY III. ADVENTURE változatában az elején elakadtak: Egy kódtáblázat. Eredetileg a leltört verziók legtöbbje tartalmaz egy IndyCode.txt file-t, amiben az megtalálható, de én láttam már olyan változatot is, amin ez nem volt rajta."

A játék 4 jegyű kódot kér. A kód bekérése elég nagy gyakorisággal a SECTION 1 ill. a SECTION 3 táblázatból történik. A kódot az A,B,X,K,E és H betűkon túl negyfele szimbólum alkotja, ezt – az áttekinthetőség kedvéért – ugyancsak betűk helyettesítik.

D betű – jele a delta (Δ)
 V betű – jele a fordított delta (∇)
 T betű – jele a gamma (Γ)
 O betű – jele a negyzet (□)
 /jel – jele a görög li (Φ)

SECTION 1

	1	2	3	4	5	6	7
A	AEXX	K/KN	KOXN	HTKB	KHNI	NXDI	BKEK
B	AXDN	EIEB	AKDB	IHEI	QAK	ONTA	EAHO
C	ANTI	QAHK	NOTK	DBHA	BOIO	ADXX	KEKN
O	DBXA	BOKO	TEXO	X/KX	DTNN	AIDN	/AEB
E	AEXB	BHKI	VOXI	KDKK	THVA	DXDA	VKEO
F	BHDI	VKEK	VHDK	AVEA	QAIQ	BBTX	VEKI
G	AVTA	QAOH	HOTO	DIHX	EEIV	ADXB	VEKI
H	OIXV	TEKB	TBXB	XOKI	DDVK	VKDK	BXEA
I	AIDB	VXEI	AVDI	KAEK	TVIA	IATO	VBHX
J	KATK	TVHA	VBTA	/OHO	IDIX	QEKV	TDKB
K	EBXO	DOKX	AEXX	K/KV	OEVB	EVDB	VAEI
L	BKDX	AVEV	AIDV	EAEB	HB/I	BOTK	IBHA
M	HVTB	QAHI	VOTI	XDHK	BOIA	HDXO	KEKX
N	EOXX	/TKA	IDXA	DEKO	O/VX	VHDX	/IEV
O	TXDA	EKEO	EHDO	DIEX	BX/V	TBTB	OHNI
P	DATX	BBHV	/KTV	QOHB	XHII	VEXX	DDKA
O	BBXB	AOKI	AHXI	DIKK	VEVA	BVDA	DAEO
R	HHDI	EVEK	EIDK	BAEA	HB/O	IITX	EDHV
S	EVTI	TAHO	DOTO	AHX	AEIV	EDXB	HEKI
T	BOXX	VDKV	E.XV	AEKB	V/I	IHOI	OIEK
U	IVDV	AKEB	BHDB	AIEI	KXIK	DBTA	BOHO
V	AATI	KBHK	OKTK	VOHA	/DIO	IEXX	O/KV
W	TBXA	EOKO	BEXO	AKX	KTVV	DIDV	AAEB
X	AKDO	BVEX	BIDX	VXEV	EBIB	HOTI	BDHK
Y	VBTV	DAHB	AOTB	VDHI	XEIK	BDXA	HEKO
Z	KOXI	EDKK	BIXX	/EKA	DIVO	IHDO	VIEX

SECTION 3

	1	2	3	4	5	6	7
A	BAHO	ABIX	OIHX	DEIV	HDXB	KEKI	E/VK
B	DEKA	HDVB	EIKB	IHVI	AIDI	KXEK	DB/A
C	QAEB	BB/I	XKEI	DI/K	VKTA	/VHO	AAIX
D	DVHK	ADIA	AAHA	TBIO	XOXX	DDKV	EHVB
E	EOHV	ABIB	/DHB	IEII	O/XK	TEKA	E/VO
F	IEKI	O/VK	OOKK	DTVA	A/DA	TXEO	AK/X
G	EXEK	BB/A	/KEA	BVIO	KATX	EBHV	AAIB
H	IBHX	OOIV	VHV	DDIB	XHXI	AIKK	EEVA
I	DDKB	OEVI	VTKI	XHVK	OXDK	TIEA	EXIO
J	IIEI	OX/K	BVEK	DKIA	VWTO	IAHX	OBIV
K	DOHA	BOIO	BAHO	ABIX	KOXV	HTKB	KHVI
L	/KX	OTVV	ODKV	DHVB	VXDB	VKEI	V/K
M	DXEV	ABIB	EKEB	V/I	XATK	/VHA	HAIO
N	HDHI	BEIK	BBHK	/AIA	DBXO	OOKX	ADVV
O	BEKA	H/VO	HOKO	KDVX	AKDX	VVEA	OK/B
P	IIEO	VX/X	VVEX	KA/V	TVTIB	BAHI	VBK
O	BVHV	TDIB	TAHB	XBII	DOXX	ETKA	OHVO
R	HHKI	VTVK	VDKK	AHVA	/XDA	DKEO	OV/X
S	AXEK	/B/A	BKEA	HV/O	DATX	ABHV	EAIB
T	HDHO	OIX	KBHX	EOIV	ABXB	VOKI	XDVK
U	ATKV	E/VB	EOKB	HDVI	OHDI	DVEK	VKA
V	/IEB	IX/I	XHEI	DA/K	DVTA	/AHO	IBIX
W	AVHK	DDIA	DAHA	BBIO	AOXX	KDKV	HHVB
X	/KO	ITVX	IDKX	OEIV	EVIV	VKEB	DD/I
Y	XXEX	DK/V	EAEV	EV/B	VATI	XBHK	BAIA
Z	EDHB	HEII	HBHI	BOIK	/BXA	DOKO	ODVX

A játék indításakor a program meg fogja kérdezni a kódot, pl. SECTION 1 Row: E Column: 1 esetén AEXB lesz a helyes válasz. A játékokban a "SPACE" feltűggeszt a játékokat, az "F5" játéköllést tölt/ment, az "F8" újraindítja a játékokat.

NEUROMANCER

C64

Az itt közölt néhány tippel Tovisházi Ambrus budapesti Olvasónk osztja mag sorstársával "Egy kis NEUROMANCER-stuff" néven

- Ha azélmésszámunkat feljagyzzuk, sok pénzre tehatunk szert egy ARMITAGE nevű únémbár jó "BUSINESS"-t ajánl, ha küldünk neki levelet, amely tartalmazza a számunkat. 10.000 - dollárt fogunk találni a számlán
- Ha az olcsó szállóba (CHEAP HOTEL) megyünk kiküldenek. Hogy randeizzuk a számlát, be kell lápnunk a CHEAPO nevű adatbázisba, as a Password-ként meg kell adni COCKROACH. Itt találunk egy EDIT BILL opciót, majd a "Balance" mellatti lávó azámot kell beírunk a helyre, ahol 0 található. Így ingyen megússzuk a számla rendezését
- Be tudunk menni a MICROSOFTS üzlet balaó ajtaján, ha belépünk a rendőrség adatbázisába, és őtírjuk vala-melyik kórozott személy nevét LARRY MOE-ara, azonban előtte a számlaszámot is fel kell kutatni valahol (ez már az On dolga kedvas játékos)
- Ha már sikerült eljutnunk egy CYBERSPACE-dack megvataléhoz, egy tok jó CYBER-jack található a Maruti cágánál (TILTOTT ZÓNA)
- Ha a DONUT WORLD nevű sorozóban szóba elegyedünk a randőrrel minden esetben letartóztat!

X The Adventure

C64

"Tisztalt Szerkasztóság (CoVboy)! Ebben a levélben egy jó magyar szöveges kalandjátékot közlünk! A játék címe: X THE ADVENTURE. A játékot C64-en csináltam meg. Amiga és plus 4-as változatáról még nem hallottam (lehet, hogy nincs is)." Készítették Kistamás János, Timár Dénese, Kistamás Gábor, Budapest (Kösz, fiúk! A magyar tanárnak - véleményetekkel ellentétben - szerintem semmi gondja nem lehetett volna - CoVboy)

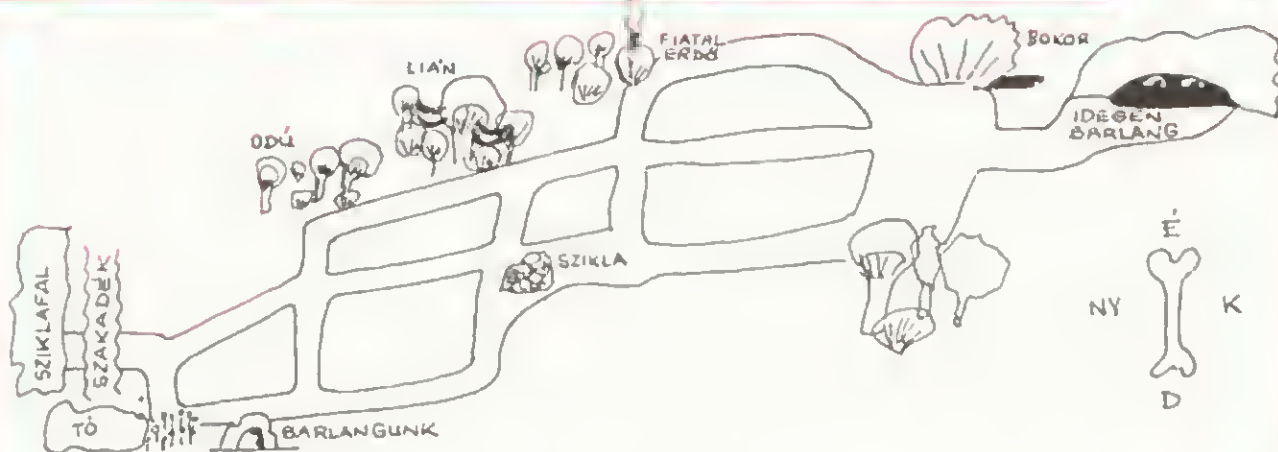
A játék az őskorban játszódik, háttértörténete kideríthetetlen

A szövegővevital egyes szám második személyben történik! Elkezdhet a magánhangzókra a "C-" jel segítségével tehatunk. A kukac ("@") és a csillag ("*") az O és az U betűket helyettesítik

A funkcióbillentyűk szerepe

- F1: Nézz körül
- F2: Loao
- F3: Vizsgál meg!
- F4: Seva
- F5: Látér
- F6: Használó!
- F7: Segítség
- F8: Pontszám

A játék a barlangunkban kezdődik. Menjünk ki! (É) Mit látnak szemünk, a bejárat előtt egy tű haver. Vegyük fel! (Fogd tűt!) Menjünk meg kijebb! (É) Napautotta tisztáson vegyünk. Menjünk el az idegen barlanghoz! (É,É,K,K,K,K) A csúnya madva nem enged beljebb minket! Dolgunk végzetlenül, hagyjuk el a barlangot! (Talán inkább dolgavégzetlenül, a "dolgunk végzetlensége" azorulást okozhat - CoVboy)! (NY) Hm... A maove követ! Menjünk el a tóhoz! (NY,NY,NY,D,D,NY) Mint látjuk, a madva még mindig követ. Próbáljuk meg altetni láb alól! Ezután csábít a nád, hát torjunk le egyet! (Törd nádet) Menjünk a szakadákhoz! (É) Alkalmazzunk egy kis fortélyt! (Haeználd nádet) Ezután már nyugatra is tudunk menni. Manjunk is! Mint tapasztaljuk, a maove leesett a szakaoákba. Ezután már nincs zavaró tényező az alutunkban. Menjünk vissza a medve barlangjához! (K,K,É,K,K,K,K,K) Itt egy kovakő. Vegyük fel! (Fogd kovakövet) Befejele nem tudunk menni, mert egy szikla zárja el útunkat. Nincs más választás, manjunk ki! (NY,NY) Most induljunk el felfutni a terapot! (É) Itt egy ookrót veazunk aszre. Vizsgáljuk meg! (Vizsgál meg bokort) Mogotte egy szeurusz lapul. Oljuk meg, hátha még jó lesz valamire! (Örd sauruzt) Ezután vegyük magunkhoz! (Fogd sauruzt) Induljunk el a barlangunk felé! (NY,D,NY) Meg nem a barlangunknál vagyunk, de mint látjuk a fakat hiánok kotik össze. Vagyunk fel egyet! (Fogd fiánt) Menjünk előre! Itt egy szikla tártunk. Vejon mira jó? Próbáljuk meg használni a fiánt! Nem történik semmi. Most használjuk a bunkót! (Használd bunkót) A sziklából törtünk egy darabot. Menjünk tovább! (D) Itt egy taurust látunk. Valószínűleg a TAURUS gumigyárról kapta a nevet. Ami azt illeti egészen jó gumipotat! vag. Karjunk egy kis segítséget! (F7) Most már tudjuk, hogy a taurusz ragadozó. Menjünk nyugat felé. Itt vagyunk a barlangunk előtt. Menjünk bel! (D,D) A barlang belsejében tűzfa látható. Most használjuk a kovakőt! (Haeználd kovakövet) Erre a tűz meggyullad. Most süssük meg a sauruzt! (Süss sauruzt) Menjünk ki a tauruszhoz! (É,É,K) Adjuk oda a nélnünk őrzött inyanclafatot! (Add sauruzt taurusznak) Ó magaszi és továbbballag. Visszont itt hagyott egy ástot. Vegyük fel! (Fogd ástot) Induljunk el északi irányba. Innen folytassuk utunkat nyugat felé. Erdő mellett tisztáson vagyunk. Mitévők legyünk? Karjunk segítséget! No, nem az OTP-től... (F7) "A föld itt puhább!" Mit lehet egy puha földön csinálni?? Próbáljuk meg ásnit! (Ass) Telítettünk egy aranyat! (Fogd aranyat) Menjünk el a laszakhoz! (K,K,K) Masszunk fel a madarhoz! (Massz fel fára) Mivel a madarak szeretik a tanyea oolgotat, ezért hát adjuk neki oda az erenyet! (Add aranyat madárnak) Ezután masszunk le a fáról! (Massz le fáról) Ballagjunk a kigyóhoz! (NY,É) A kigyó szereti a tojást. Hát adjuk neki azt, amit a fészeken képtünk! (Add tojást kigyónak) Magaszi - "Hívj ha szükség van rám!" Menjünk el az odúhoz, ahol nem terünk be! (NY,NY) Itt az alkalom, hogy hívjuk a kigyót! (Hívj kigyót) Az oduban egy belta rajtózott, amit e ml kedves kigyónk kihozott onnan. Ha már baltánk is van, manjunk el tat vágni! Mondjuk a fiatal erdőhoz! (K,K,É) Itt vágunk tál! (Használd baltát) Kivegtünk egy fiatalabó fet legallyztuk. Lett sok gally as egy "sziklatoró" Vagyunk fel! (Fogd gallyat, fogd sziklatorót) Ballagjunk el a tigrishez! (D,D) Mit kellene csinálni eme vörangzó fenavaddal?? Oljuk meg! No de mivel (...mivelhogy meg kell élni... - CoVboy)? Puszkával nem lehet! Az őskorban mag nem volt puske. Nyilunk pedig nincs. Azez lehet, hogy tudunk csinálni. Nézzük meg e laltant! (F5) Mi kell egy nyílhoz? Gally as egy aróa húr. Gallyunk már van, de mi legyen a húr? Esatlag a lian?? Próbáljuk meg! (Használd fiánt) A program jelzi, hogy "Kész". Mi lehet kész talán a nyílunk? Nazzuk mag! (F5) Sikerült nyilat készítenünk! Most már letaríthatjuk a tigrist! (Örd tigrist) "Letörtam" (Fogd tigrist) Most nyuzzuk meg A bőre szükség lehet, mert bizonyára hídag van! (Haeználd kő) "Megnyúztam" (Fogd bőrt) Most próbáljuk meg ruhát varrni! (Haeználd tűt) "A bőr még nincs kiszárítva!" Hm... Most mitévők vagyunk?? Mondjuk manjunk el a barlangunk el! (NY,NY,D) Itt nem tudunk mit csinálni, de ezért kérünk segítséget! (F7) Itt e nap jobban aut! Velőzsinű, hogy e bőrt itt kell kiszárítani! (Tedd le bőrt) Nem történt semmi! Várjunk egy kicsit! (Vár) A nap kiszárította a bőrt. Most használjuk a tűt! (Használd tűt) "Kész. No, akkor nézzük meg művunkat! (F5, vizsgál ruhát) "Inkább egy női ruha. Kár!" Menjünk el az idegen barlangba, ahol egy szikla torlaszolja el ez utat! (É,É,K,K,K,K,K,K) Itt ez ideje, hogy használjuk a "sziklatorót!" (Használd "sziklatorót") Most már szabao az ut! (D) Nini! Itt egy nő! Mit csinálunk egy nővel? (Lennének tippjeim... - CoVboy) Kérünk segítséget! (F7) A nők szeretik az ajándékokat. Mit adjunk neki? Mondjuk a "sziklatorót!" Nam kell neki! Megvan! A ruhát! (Add ruhát nőnek) Magorul neki es cserébe barhová követ minket! (F8) Már csak 30 pont hiányzik. Menjünk vissza a barlangunkba! (É,NY,NY,NY,NY,NY,D,D,D,D) No, otthon voltunk! Nézzük meg mennyi pontunk van! (F8) Újra! 300 pont az elérhető 300-ból! A kuloetast teljesítettük, a kalandnak vége! Jó szórakozást!



STEEL THUNDER

C64

"Hello CoVboy! Lánygözoen szabatos lavaled eufonikus oromat okozott (ismatt!) a családban (anyamak rakaptak az ujsag olvasasara) miutan hangosan felolvastam telolvastam nekik két költői hősapozodat (izé .. Barátunknak néhány népi nymust is küldtem, cserebe az ő - hogyamondjamcsak - "alkotásaiért". Ezekből természetesen az olvasótábor megkíméljük, mert nagy dózisban mandketők művei álmokhtást okozhatnak - CoVboy!) Nagyszerű varsika! A kozaljovóban lass mit írkalni (Jaj! Neeeee! - CoVboy) Itt van a STEEL THUNDER

Tankszimulátor, igen jó kivitalazásban. Alapvetően 4 fela tankot választhatunk

H60A3 Fő harci tank, jó fagyverzet és sebesség, 105 mm-es agyu

H48A5 PATION Bunkarak ellen kiválóan alkalmas, agyébánt könnyu fagyverzetű

H3 BRADLEY Elég jó tank, annak az agynak vannak TOW raketai (mindant szatvisznak)

H1A1B ABRAMS Laggyorsabb és lagarósabb tank, 120 mm-es agyu

Először a gombok

'-' tank energiahálózat be/ki

1' motor be/ki

C=' fagyverzet be/ki

4', 5', 6' irányítás, agyu-gappuska (kicsi) gápfegyver

2' világítás be/ki

7' sérüléseink kijelzése

8' fagyverzet állapota

9' tarkap (joy) az X-at a célpontra helyezni, tuzi

0' kátszer lehet megnyomni

1) egyenesen haladni

2) az előre bejelölt X felé (ld '9)

'+' automata irányítás (csak akkor van arra lehetőség ha elhagyjuk az irányítóulka!) a periszkópban látható cél felé

'-' korok leírása

E' hátramenet

HOME tűz asatén azt ajánlatos használni (csak kátszer lehet!)

DEL' beashatjuk magunkat a földbe (ha agy orosz agységet magtatunk a periszkópban, használhatjuk)

F1' ha a fustgap ('Z') ba van kapcsolva, engedhetünk vele agy kicsit

F3' agyu és gápfegyver közötti választás

F5' cáttávolság (fázarus beáras)

F7' a bombákat választhatjuk ki azzal a funkcióval

'Z' fustgap be/ki

'C', 'B' hidraulikus toronyforgató be/ki (M3 típusu tanknal a 'C' a TOW raketai helyezi: uzamba!)

'N' harci computer bekapcsolása

'V' stabilizátor be/ki (manat kozban nem csalinkazik ida-oda az agyunk)

'X' aux be/ki (fog sincs, mira való?)

'>' nagyítás be/ki

'<' nappali vagy sötétített periszkóp

H' szűrt vagy tisztá periszkóp

CRSR '+' a gápfegyverrel ('6') átkapcsolhatunk az agyu ('5') periszkópra

CRSR (I) a gápfegyverrel ('6') átkapcsolhatunk az alsó geppuskára ('5')

A legénységet neha (mindig) nekünk kell valogatni: azt tán mindenki meg tudja csinálni

Egy-két jótanács

• Ha a periszkópban meglátjuk az ellentelet ne rohanjunk csőstul bájajuk! Használjuk az 'INST/DEL' billentyűt, így biztonságosan leoldozhatjuk őket (ne felejtsük al beállítani a periszkóp fajtáját)

• A gápfegyvert (a nagyot) használhatjuk lánctalpasok ellen, de akkor tal kell jonnunk a föld védelemző olából

• A tarkapen lévő jelek átarulják az ellensegcs csapatok összeállítását: (C=Convoy)

lni mag volna mit, de szerintem nem lenne helye az ujsagban (Mégis jutott neki egy kicsi... - CoVboy) Ha nem lenne elég szabatos, nyugodtan mag lehet vagdosni: nem fog ártá összedőlni a világ: azt se muszáj közölni, hogy én küldtem (Csak azért írt - néha az összes tűzfapoéta aláírást nymussal: KAKUK ZOLTÁN, Vác - CoVboy) Elég, ha bent van az ujsagban () (A továbbiakban CoVboy-Kakuk Zoltán versen párviald folytatása található, amitt megkíméljük a CoV olvasót!)"

(az előző számban megkezdett rajzoló rutin forráslistájának folytatása)

1340:	C94A	20	97	C8	FUGG	JSR	KORD	kezdőpont tárcimének kiszámítása
1350:	C94D	20	1E	C9	F2	JSR	PLD1	pont beállítása
1350:	C950	A5	5C			LDA	B	Y irányú nagyság vizsgálata
1350:	C952	D0	01			BNE	F3	
1350:	C954	6D				RIS		ha nulla, akkor kész
1360:	C955	C6	5C	F3		OLC	B	Y irányú nagyság csökkentése
1360:	C957	20	69	CA		JSR	FL	ponthely mozgatása fel vagy le
1360:	C95A	4C	4D	C9		JMP	F2	ugrás a ciklus elejére
1370:					:			
1380:	C950	20	97	C8	VIZS/	JSR	KORD	Kezdopont tárcimének kiszámítása
1390:	C960	20	1E	C9	V2	JSR	PLUT	pont beállítása
1390:	C963	A5	5A			LDA	AA	X irányu nagy: , vizsgálata
1390:	C965	00	07			BNI	V4	
1390:	C967	A5	5B			LDA	AA+1	
1390:	C969	D0	01			BNE	V3	
1390:	C96B	60				RIS		ha nulla, akkor kész
1400:	C96C	C6	5B	V3		DEC	AA+1	X irányú nagyság csökkentése
1410:	C96E	C6	5A	V4		DEC	AA	
1410:	C97D	20	9C	CA		JSR	JB	ponthely mozgatása jobbra vagy balra
1410:	C973	4C	6D	C9		JMP	V2	ugrás a ciklus elejére
1420:					:			
1430:	C976	A9	00		DRAW	LDA	#0	
1430:	C978	85	5D			SIA	C	milyen irányba kell lépni vízszintesen (jobbra)
1430:	C97A	85	5E			SIA	D	milyen irányba kell lépni függőlegesen (le)
1440:	C97C	38				SEC		átvitel-jelző beállítása
1440:	C97D	A5	80			LDA	X2	X2-X1 az X/Y regiszterekbe
1440:	C97F	E5	AE			SBC	X1	
1440:	C981	AA				TAX		
1440:	C982	A5	81			LDA	X2+1	
1440:	C984	E5	AF			SBC	X1+1	
1440:	C986	A8				TAY		
1440:	C987	80	0D			BCS	01	ha X2>X1 (pozitív a különbségük) ugrás D1-re
1450:	C989	38				SEC		átvitel-jelző beállítása
1450:	C98A	A5	AE			LDA	X1	ha X2<X1 (negatív a különbségük)
1450:	C98C	E5	80			SBC	X2	X1-X2 az X/Y regiszterekbe
1450:	C98E	AA				TAX		
1450:	C98F	A5	AF			LDA	X1+1	
1450:	C991	E5	81			SBC	X2+1	
1450:	C993	A8				TAY		
1460:	C994	C6	5D			DEC	C	balra kell majd lépkedni a kezdoponttól
1470:	C996	86	5A	D1		STX	AA	X/Y tartalma az egyenes vízszintes mérete
1470:	C998	84	5B			STY	AA+1	
1480:					:			
1490:	C99A	38				SEC		átvitel-jelző beállítása
1490:	C99B	A5	83			LDA	Y2	Y2-Y1 az A regiszterbe
1490:	C99D	E5	82			SBC	Y1	
1490:	C99F	B0	07			BCS	D2	ha Y2>Y1 (pozitív a különbségük) ugrás D2-re
1500:	C9A1	38				SEC		átvitel-jelző beállítása
1500:	C9A2	A5	82			LDA	Y1	ha Y2<Y1 (negatív a különbségük)
1500:	C9A4	E5	83			SBC	Y2	Y2-Y1 az A regiszterbe
1510:	C9A6	C6	5E			DEC	0	jobbra kell majd lépkedni a kezdoponttól
1520:	C9A8	85	5C	D2		STA	B	
1530:					:			
1540:	C9AA	A5	5A			LDA	AA	ha az egyenesnek nincs X irányú kitérése
1540:	C9AC	05	5B			ORA	AA+1	függőleges vonalat kell húzni
1540:	C9AE	F0	9A			BEQ	FUGG	
1550:	C9B0	A5	5C			LDA	B	ha az egyenesnek nincs Y irányú kitérése
1550:	C9B2	F0	A9			BEQ	VIZSZ	vízszintes vonalat kell húzni
1560:	C9B4	38				SEC		átvitel-jelző beállítása
1560:	C9B5	A5	5A			LDA	AA	ha a függőleges kitérés nagyobb, mint a
1560:	C9B7	E5	5C			SBC	B	vízszintes kitérés, akkor ugrás a FUGR rutinra
1560:	C9B9	A5	5B			LDA	AA+1	
1560:	C9BB	E9	00			SBC	#0	
1560:	C9BD	90	4C			BCC	FUGR	
1570:					:			
1580:	C9BF	A5	5B			LDA	AA+1	AA elmentése M-be, mert az AA-t később felhasználjuk
1580:	C9C1	8D	84	CA		STA	M+1	
1580:	C9C4	4A				LSR	A	
1580:	C9C5	85	60			STA	SZ+1	az SZ számláló az AA fele
1580:	C9C7	A5	5A			LDA	AA	
1580:	C9C9	8D	83	CA		STA	M	
1580:	C9CC	6A				ROR	A	


```

1580: C9C0 B5 5F          STA 5Z
1590: C9CF 20 97 C8       JSR KORO
1600: C902 20 1E C9 VIR   JSR PLOT
1600: C905 A5 5A          LDA AA
1600: C907 00 07          BNE VIR3
1600: C909 A5 5B          LOA AA+1
1600: C90B D0 01          BNE VIR2
1600: C900 60             RTS
1610: C9DE C6 5B          OEC AA+1
1620: C9E0 C6 5A          OEC AA
1630: C9E2 20 9C CA       JSR JB
1640: C9E5 18             CLC
1640: C9E6 A5 5F          LOA 5Z
1640: C9EB 65 5C          AOC B
1640: C9EA 85 5F          SIA 5Z
1640: C9EC A5 60          LDA 5Z+1
1640: C9EE 69 00          ADC #0
1640: C9F0 85 60          SIA 5Z+1
1650: C9F2 38             SEC
1650: C9F3 A5 5F          LDA 5Z
1650: C9F5 E0 83 CA       SBC M
1650: C9F8 AA             TAX
1650: C9F9 A5 60          LDA 5Z+1
1650: C9FB E0 B4 CA       SBC M+1
1650: C9FE 90 D2          BCC VIR
1660: CA00 B5 60          STA 5Z+1
1660: CA02 BA             TXA
1660: CA03 85 5F          STA 5Z
1660: CA05 20 69 CA       JSR FI
1660: CA08 4C 02 C9       JMP VIR
1670: ;
1680: CA0B A9 00           FUR   LDA #D
1680: CA00 B5 60           STA 5Z+1
1680: CA0F A5 5C           LOA B
1680: CA11 B0 83 CA       STA M
1680: CA14 4A             LSR A
1680: CA15 B5 5F          STA 5Z
1690: CA17 20 97 CB       JSR KORO
1700: CA1A 20 1E C9 FUR   JSR PLOT
1700: CA10 A5 5C           LOA B
1700: CA1F 00 01          BNE FUR2
1700: CA21 60             RTS
1710: CA22 C6 5C          OEC B
1710: CA24 20 69 CA       JSR FI
1720: CA27 1B             CLC
1720: CA28 A5 5F          LOA 5Z
1720: CA2A 65 5A          AOC AA
1720: CA2C 85 5F          STA 5Z
1720: CA2E A5 60          LOA 5Z+1
1720: CA30 65 5B          AOC AA+1
1720: CA32 B5 60          STA 5Z+1
1730: CA34 38             SEC
1730: CA35 A5 5F          LDA 5Z
1730: CA37 E0 B3 CA       SBC M
1730: CA3A AA             TAX
1730: CA3B A5 60          LOA 5Z+1
1730: CA30 E9 00          SBC #0
1730: CA3F 90 D9          BCC FUR
1740: CA41 B5 60          STA 5Z+1
1740: CA43 8A             TXA
1740: CA44 85 5F          STA 5Z
1740: CA46 20 9C CA       JSR JB
1740: CA49 4C 1A CA       JMP FUR
1750: ;
1760: CA4C A5 5B           LI     LOA CIM
1760: CA4E 29 07           AND #7
1760: CA50 C9 07           CMP #7
1760: CA52 F0 07           BEQ AS2
1770: CA54 E6 58           INC CIM
1770: CA56 00 02           BNE AS
1770: CA58 E6 59           INC CIM+1
1780: CA5A 60             RTS
1790: CA5B 18             CLC
1790: CA5C A5 5B           LOA CIM
1790: CA5E 69 39           AOC #+313

```

a kezdőpontnak megfelelő tárcím kiszámítása
pont beállítása
X irányú nagyság vizsgálata
ha nulla, akkor kész

viisszatérés a szubrutinból
X irányú nagyság csökkentése

ponthely mozgatása jobbra vagy balra
átvitel jelző törlése
5Z:=5Z+B

átvitel-jelző beállítása

ha 5Z<M viisszatérés a rajzolóciklus elejére

5Z:=5ZM
ponthely mozgatása fel vagy le
viisszatérés a rajzolóciklus elejére

B elmentése M-be, mivel a B-t később felhasználjuk
az 5Z számláló a B fele

a kezdőpontnak megfelelő tárcím kiszámítása
pont beállítása
Y irányú nagyság vizsgálata
ha nulla, akkor kész
viisszatérés a szubrutinból
Y irányú nagyság csökkentése
ponthely mozgatása fel vagy le
átvitel jelző törlése
5Z:=5Z+AA

átvitel-jelző beállítása

ha 5Z<M viisszatérés a rajzolóciklus elejére

5Z:=5ZM
ponthely mozgatása jobbra vagy balra
viisszatérés a rajzolóciklus elejére

ha karakterhatáron van, ugrás az AS2-re

memórlacím növelése

viisszatérés a szubrutinból
átvitel jelző törlése
CIM:=CIM+313

1790: CA60 85 58	STA	CIM	
1800: CA62 A5 59	LDA	CIM+1	
1800: CA64 69 01	AOC	#>313	
1800: CA66 85 59	STA	CIM+1	
1810: CA68 60	RTS		visszatérés a szubrutinból
1820:	:		
1830: CA69 A5 5F	FL	LOA	D
1830: CA68 10 0F	BPL	LE	
1840:	:		
1850: CA60 A5 58	FE1	LOA	CIM
1850: CA6F 29 07	AND	#7	
1850: CA71 F0 09	BEQ	FE2	
1860: CA73 A5 58	LOA	CIM	
1860: CA75 00 02	BNE	FE	
1860: CA77 C6 59	DEC	CIM+1	
1870: CA79 C6 58	LE	DEC	CIM
1870: CA7B 60	RTS		visszatérés a szubrutinból
1880: CA7C 38	FE2	SEC	
1880: CA7D A5 58	LDA	CIM	átvitel-jelző beállítása
1880: CA7F E9 39	SBC	#<313	CIM:=CIM313
1880: CA81 85 58	STA	CIM	
1890: CA83 A5 59	LDA	CIM+1	
1890: CA85 E9 01	SBC	#>313	
1890: CA87 85 59	STA	CIM+1	
1900: CA89 60	RTS		visszatérés a szubrutinból
1910:	:		
1920: CA8A 46 57	J08B	ISR	B1
1920: CA8C 90 00	BCC	J0	
1930: CA8E 66 57	ROR	B1	
1940: CA90 A5 58	LDA	CIM	
1940: CA92 18	CLC		
1940: CA93 69 08	AOC	#B	
1940: CA95 85 58	STA	CIM	
1940: CA97 90 02	BCC	J0	
1940: CA99 16 59	INC	CIM+1	
1950: CA9B 60	J0	RIS	
1960:	:		
1970: CA9C A5 50	J8	LOA	C
1970: CA9E 10 EA	BPL	J08B	
1980:	:		
1990: CAA0 06 57	BA1	AS1	B1
1990: CAA2 90 00	BCC	BA	
2000: CAA4 26 57	ROL	B1	
2010: CAA6 A5 58	LOA	CIM	
2010: CAA8 38	SEC		
2010: CAA9 E9 08	SBC	#B	
2010: CAA8 85 58	STA	CIM	
2010: CAAD 80 02	BCS	BA	
2020: CAAF C6 59	DEC	CIM+1	
2030: CAB1 60	BA	RTS	
2040: CAB2 00	FLAG	.BY16 0	
2050: CAB3 00 00	M	.WORD 0	
jc800-cab5			visszatérés a szubrutinból
			ki/bekapcsolás jelző
			AA vagy B tárolóhelye

(by ASTER)

CARTRIDGE POKE-ok

C64

Dragon's Lair POKE 4069 165 (orokélet)
 Dragon's Lair 2 POKE 4112 165 (orokélet)
 Eliminator POKE 46873 98 (orokélet)
 Forgotten Worlds POKE 3273 181 POKE 48315 181 POKE 52038 181 (regulien és mindhárom kártyára)
 Foxx Flights Back POKE 2704 165 (orokélet)
 Flying Shark POKE 1116 173 (orokélet)
 Garfield POKE 25370 173 POKE 27789 173 (orokélet)
 Gryzor POKE 13478 181 POKE 29187 18 (orokélet)
 Hunchback POKE 5714 173 POKE 9521 173 POKE 9922 234 POKE 9923 234 (orokélet)
 Hunter's Moon POKE 1155 185 (orokélet)
 Interia POKE 44527 211 (orokélet)
 1 Ball 2: POKE 8835 165 (orokélet)
 Jack the Nipper 2 POKE 1114 173 (orokélet)

A C nyelv típusai

A C erősen típusos nyelv, minden változonak van típusa, s ezt a program szövegében explicit módon meg kell adni. A C erőnyelag kavés típusai ismar: ezek a következők:

	C elnevezés	Jelentés	Tárolási hossz
1	char	karakter	1 byte
2	int	egész szám	2 byte
3	short	egész szám	2 byte
4	long	egész szám	2 byte
5	float	valós szám	nem implementált
6	double	dupla pontos	nem implementált

Általában a C megvalósításokban az int, short és long típusok nem azonosak, de ebben a reprezentációban igen. Mint a bevezetésben már említettük, a valós számokat nem kezeli a rendszer. A 2..4 típusok elé tehátunk egy unsigned módosító szöcskét, ilyenkor az illető változók nem tárolhatnak negatív számot.

A változó-deklarációk alakja igen egyszerű:

```
[ <tárolási típus> ] <típus megnevezése> <változó lista>
```

Mint már jeleztük a <tárolási típus> helyen a static, register, extern, auto szavak egyike állhat. Az auto ezt jelenti, hogy semmilyen speciális típust nem kívántunk megadni. Az auto szöcska akár el is maradhat. Példéul:

```
int i,j;
char beolv, kiir, c;
short elfe, beta;
static unsigned ciklusvolt;
register char j;
extern int eszkoz, cel;
```

mind érvényes deklarációk.

Természetesen az éleptípusokon kívül vannak ún. típusképző operációk (pl. tombok), amelyek segítségével további típusokat lehet definiálni. Ezekre később még visszatérünk.

Az éleptípusokon — elsősorban a számokon — a megszokottal lényegesen több műveletet lehet végezni, s ezek jelölése is meglepő. Ezek a műveletek (és raleciók) a következők:

	C jelölés	Prioritás és elnevezés
1	!	logikai tagadás
2	~	bitenkénti komplementer-kepzés
3	+	10 összeadás
4	-	10 kivonás, ellentett képzés
5	*	11 szorzás, mutatóképzés
6	/	11 osztás
7	%	11 maradékképzés
8	<<	9 balra tolás
9	>>	9 jobbra tolás
10	<	8 kisebb
11	>	8 nagyobb
12	<=	8 kisebb egyenlő
13	>=	8 nagyobb egyenlő
14	=	7 egyenlő
15	!=	7 nem egyenlő
16	&	6 bitenkénti és
17		5 bitenkénti vagy
18	&&	4 bitenkénti kizáró vagy
19		3 logikai vagy
20		0 sorozatos kiértékelés
21	?	2 feltételes kifejezés
22	* +	noveles
23	-	csökkentés
24	=	1 értékadás
25	+ =	1 értékadás összeadással
26	- =	1 értékadás kivonással
27	* =	1 értékadás szorzással
28	/ =	1 értékadás osztással
29	% =	1 értékadás maradékképzéssel
30	> > =	1 értékadás jobbra tolással
31	< < =	1 értékadás balra tolással
32	& =	1 értékadás bitenkénti és-sel
33	=	1 értékadás bitenkénti vagy-gyal
34	=	1 értékadás bitenkénti kizáró vagygyal
35	sizeof	változó tárolási hossza
36	cast (<típus>)	konvertálás

Az egy operandusú műveletek prioritása a legmagasabb (nem számítva a zerojeleket). Ezek a következők: $! , + , \& , \sim , | , \sim , + , - , \text{sizeof}, \text{cast}$. Ezek az operátorok jobbról balra kötnek. Az összes kétoperandusú művelet balról jobbra köt. Ezek prioritását a táblázatban soroltuk fel. Ezek után következnek prioritáson az értékadó műveletek, amelyek mindegyike jobbról balra köt. Végül legelőcsnyabb prioritású a vessző művelet, s így mindig ez hajtódik végre utoljára. A vessző balról jobbra csoportosít.

A C nyelvben az értékadás mint önálló utasítás nem jelenik meg, hanem speciális műveletként szerepel. Az $x = 2$ értékadás eredményül 2-t ad, e melléleg ez az érték az x változóba is belemásolódik. Pl. ez $y = (x = 2)$ művelet korrekt. Eredményül ez $y = 2$ értéket kapjuk, s mellékhelyként az x változóba kerül a 2 érték.

Hasonlóan furcsa a vessző művelet, ami a C programokban igen gyakori. Pusztán ennyit jelent, hogy a vesszővel választott kifejezéseket sorban ki kell értékelni, s magának a kifejezésnek az értéke az utoljára kiértékelt kifejezés lesz. Tekintsük például az $i = (j = 2j + 1)$ kifejezést. Először természetesen az értékelendő művelet, amelynek mindegyike jobbról balra köt. Végül legelőcsnyabb kiértékelődik a $j + 1$ kifejezés, melynek értéke így 3 lesz. Ezért i a 3 értéket kapja, s magának az egész kifejezésnek az értéke is 3 lesz!

Következő furcsaság a $++$ típusú értékadás. A C nyelv készítői úgy találták, hogy igen gyakoriak az $X = X + 1$ jellegű értékadások, e ezek gyors végrehajtása érdekében bevezették a $++$ jelet. $X++ = Y$ ez $X = X + Y$ értékadás rövidítése. Ha tehát az X változót 1-gyel akarjuk növelni, ekkor a leggyorsabb az $X++$ paranccsal hajthatjuk végre. Hasonlóan kell értelmezni az összes többi értékadó műveletet is.

Az 1-gyel való csökkentést és növelést annyira fontosnak találták, hogy külön csökkentő és növelő műveleti jelet iktattak a nyelvbe, ezek a $--$ és a $++$ jelek. Ezeket csak változó alá vagy után lehet írni. Ha előre írjuk, ekkor a változó értékét először kell módosítani, majd utána használni. Ha utána írjuk, akkor előbb használjuk a változó értékét, s csak utána módosítja a program. Például az $i = (x = 2, y = 3, x + (i++ + y))$ művelet hatására i értéke 6 lesz! (Véjon mien?)

Utoljára maradt a feltételes értékadás. Ez egy három argumentumu művelet: $<feltétel> ? <kifejezés> : <kifejezés>$. A feltételes kifejezés értéke a $>$ követő első kifejezés, ha a feltétel igaz, különben a második. Például az $x > y ? x : y$ kifejezés értéke mindig az x és y számok közül a nagyobbik.

C programok felépítése

Mint már említettük, a C program változó deklarációk és függvény definíciók sorozata. A program futása a `main` nevű függvény meghívásával kezdődik, ez tekinthető tulajdonképpen a főprogramnak. Egy függvény definíció az alábbi alakú:

```
[ [extern] < típus > ] < nev > ( [ parameterlista > ]
    < változó-deklarációs lista 1 >
    { < változó-deklarációs lista 2 >
      < utasítási lista > }
```

A `<nev>` a függvény nevét adja meg, azzer a névvel kell a függvényre majd hivatkozni.

A `<parameterlista>` a függvény formális paramétereit adja meg, ezeket és csak ezeket a `<változó-deklarációs lista 1>`-ben deklarálni kell. Ezeket a változókat csak és kizárólag a függvény belsőjeben használhatjuk.

A kapcsos zárójel közötti részt szokás függvénytorzsának hívni. Ez ugyancsak tartalmazhat egy deklarációs listát, ezek lesznek a függvény első változói. Végül a függvénytorzsának kell magában a végrehajtandó utasítások sorozatát. A függvény nevét egy típusazonosító előzheti meg, ez megedja, hogy a függvény milyen típusú értéket tér vissza. Ha elmered, akkor az mindig `int` típust jelent. Ennek jelzésére, hogy a függvény visszaadott értéke erőaktelen, szokás a `void` típust használni. A `void` típus valóban egész típust jelent. De a függvény neve előírásával egyértelműen jelölhetjük, hogy nincs felhasználható visszaadott érték.

Az `extern` használata azt jelenti, hogy a szóbanforgó függvényt egy másik program-modulban fogjuk megadni, e ezt a modult a programszárkeázás során szerkesztjük hozzá. A standard könyvtári modulok a megtalálható `include` fájlokban `extern`-ként vannak deklarálva. Az `extern` függvényeknek nincs formális parameterlistája és torzsja. Az általa visszeradott érték típusát azonban meg kell adnunk.

A továbbiakban felsoroljuk az összes C utasítás formáját. Ugyanúgy az egyes utasítások végén látható pontosvesszőre (`.`) használhatuk kötelezől.

1. Összetett utasítás. Az összetett utasítás alakja

```
{ <változó-deklaráció lista> <utasítási lista> }
```

formájú, hasonló a függvénytorzsához. Az itt szereplő változók csak az összetett utasításon belül léteznek, onnan való kilépéskor értékük nem használható fel.

2. A `<kifejezés>`, szintén utasítás. Hatására a `<kifejezés>` kiértékelődik, s értéke rendelkezésre áll. Ha a kifejezésben értékadások is szerepeltek, ekkor a kifejezés kiértékelése egyben az értékadások végrehajtását is jelenti.

3. Függvényből visszatérni kétféleképpen lehet. Vagy a függvény torzsának utolsó utasítását is végrehajtjuk, vagy kiadjuk a `return` utasítást, amelynek alakja kétféle lehet.

```
return ;
vagy return <kifejezés> ;
```

Ez utóbbi esetben a függvény értéke a `<kifejezés>` lesz, míg az előző esetben nem definiált. Az első (tehát a `<kifejezés>` nélküli) esetet akkor használjuk, ha nem akarunk a függvényvel értéket visszaadni.

(folytatjuk)

CoVboy Posta

Hi mindenkinek, aki önfeladti mámorában levelezési rovat olvasására vetemedik. Lehet készíteni a vizes borogatást és a fejfájáscsillapítókat: ismét jön CoVboy (egyes levelek szerint "kovbóly", esetleg "az a bunkó", valamint JEAN nevű crecker (FBI + REDS) meghatározása szerint "a bűdösszáj") észre – valamint tintával – töltött tollal. Ebben a hónapban nincs Megalevél – de kár! Akik esetleg megírták volna az előző szám 3 oldalnyi levelezésétől, azok meg nyugodhatnak, mérhetetlen Imperializmusom fennakadt az 175 által felállított "C nyelv" című szögesdróton és most már csak 2 oldal vagyok (a továbbiakban is). Az egyik szemem sír, a másik nevet egy csomó leveliről azt kéri, hogy "...nehogy véletlenül a levelezési rovatban válaszoljak!" – egy másik csomó meg direkt erre várják. Ezt mondjuk nem értem, de nem tartanám rossz ötletnek, ha a levelekben ezentúl mellékletképpen egy felbelyegzett, megcímezett válaszbortéket is találnék. Ja, még valami: az isten szerelmére! – ne magázzatok bennünket! Nem az Akármilyen Hivatalnak írtok

Újság vagy könyv?

Hello CoVboy!

Végre rászantam magam egy kis levelezésre. Nekem le vannak néha ilyen rossz pillanataim – CoVboy! A CoV című újság (könyv?) alapjában véve nagyon jó. Azonban mint sok más köztudott levelezésszámnak, nekem is van problémám. Először is túl sok a felhasználói rész. Másodszor C-ből-e (nekem ilyen van) olyan programok leírását jelennek meg amelyekkel soha nem tudok beszerezni. Egy kisit elterjedtebb programok (pl. TOBI, ON TOP, WIZARD, WARZ) leírását nem esztelen, hanem lehetne? (Már hogyan lehetne! Nem ur-néd meg eszedeg, hogy mi a jóistent kell csinálni a WIZARD WARZ-ban? – CoVboy!) Idődig mind a három számot megvettem. Könyvek az árak ne emelkedjenek! (Má ugyanígy könyvorkunk a nyomdának – CoVboy!) A humoros részekként használatgató (legutóbban a "Karakonyi Tokos-Makos" tetszett) Jégheben Használatgató Jack néven ténykedtem. Egyébként nekem úgy tűnik, hogy a Tokos-Makosokst b írástok – CoVboy! Ha ennyi is lehet, az újság vagy könyv jellegetek helyett ez hogyan vetik be? Használjam válaszolj BALAZS ATTILA, Salgótarján.

CoVboy a problémád érdekes. Mi azt hitük, elég elfordít játékokról csináltunk eddig leírásokat. Hallott már valaki a LAST NINJA-ról, a BATMAN-okról, a DARK SIDE-ről vagy a TOTAL ECLIPSE-ről? (Igeesen? – 175) Egyébként a megoldás egyszerű, rendeld meg a Kazetiasoktól vagy próbálkozz az apróhirdetéseknél.

Könyv vagy újság? – igen, az egy szép dilemma. Nekem úgy tűnik, hogy ez a CoV néven látni papíralom valamiféle újságra emlékeztet az ember (többek között nem látnam még könyvben levelezési rovatot), de egyébként szerintem az elnevezése lényegtelen. Persze, ha – neadjisten! – illetékes Elvtárs olvasná ezt, akkor ez természetesen könyv (ugyan már, miféle újság?!), emi darcokban jelenik meg. Nem le könyv – puzzle.

??? (Majdnem Megalevél...)

Hello mind az 175 (a szakállas is) Hi CoVboy! Az újságokat, böcs könyveket csusszsuper! Időleg az utóbbi számokatokban az a bizonyos Angyag "Olvasni Tokos-Makos" (Azt M.O.T.C írta) – CoVboy! Na Szóval Ha szerintem is ellejezhetitek abból a bizonyos világot rendező organumból a programozástechnikát. Azt majd mások kútyák ut ill elvezik. Zdravstvuyte vagy mi!

Ugyan. Nem hallottatok olyan könyvről, hogy "A CoVboyok lelki útja"? (Nem. Talán valószínű lehet, de a címe nem tetszik – 175) Majd meg meggyőződhetek egy két leittel "Egy orvul" (Nagyon! CoVboy!) és meg valami "Egyen a KALMAN" (c). Anonymus volt all rights reserved.

CoVboy: Nincs kommentár. Egyébként újant érted M.Béla: azt mondta, hogy a nevedet ne írd le, hanem y-nál írd legközelebb. Még he all rights reserved, akkor is.

Nagy ötlet!

Üdvözlét Verkesztőseg!

Lenne egy kis kérelem: legyenek könyvek közül az IMPOSSIBLE MISSION és a RAID OVER MOSCOW leírásait. En szerencsére leírtam a prg. ördöket. Köszönettel GAI ANDRÁS Veszprém.

CoVboy Az IMPOSSIBLE MISSION szerintem még tulságosan friss újdonság ahhoz, hogy bárkinek is meglágyon ebben az országban – szóval azt inkább még nem, majd egy 4-5 év múlva (addig talán elterjed). A másikhoz valóban szükséges egy 7-8 oldalas leírás (az a minimum!) – hogy ez idők nem jutott azunkba. Előbb egy kérdés, ha jön a visszarendezés, akkor – természetesen érdemi elismérés mellett, sőt képpen – kit lognak lefuggasztani? Téged vagy minket? A "sok prg. ördöket" köszönjük szépen, mi is olvastuk az 1001/2-1 az LSI-től (a lete nem működik).

Már megint BATMAN...

Kedves 175!

Mikor az egyik nap véletlen szerbe kaptam a "COMMODORE 1001 2" számát (??? – CoVboy), megittam a (máskor jatekai) ITA! MAN című programot, hogy 1987-ben kiadott könyvben hogy szerepelhet egy 1988-as játék. Tehát erre szeretnék választ kapni. Kértem, amennyiben ez lehetséges írjanak vissza HIRVATHIRMAZS Dunakeszi.

CoVboy: Nahát! Az LSI-ben biztos jövődó-mondó javasaszonnyok üldögélnék, akik megdörzsölik uveggyombjukat, belepillantanak, aztán megmondják milyen stílus log megjeleni jövőre (majd érdeklődnek nálad, a POPULOUS 2-ről). Bár gyanítom, hogy inkább egy '86-os Ocean-jatekról volt szó, ami ugyanolyan 30 maszka, mint mondjuk a HEAD OVER HEELS. Érdekesen fogalmazott!

Mikrovilág-komplexus

Hello CoVboy!

Nem tudom, melyik trüf pillanatukban találta ki téged, de szerintem keress fel a legközelebbi pszichológus barátot, hogy nyitvatszon le a farkadnál. Elvontan le a peckadnál (A pocak meg rendben volna, de a másikhoz nem tudom mit szólna CoVboy-nál – CoVboy) Végül példát elegáns vetélytársadnál, a Mikrovilág egereitől. Nekiesupán a füle nagyobb egy kisit, és az orra hosszabb egy aránylatával a megszokottal (Ha megvizsgálsz!).

Na! Tégnak a tárgya és végül kiméletlen kritikák érkeznek róles seje fokuszára a CoV-ból. (Ejnye, be szép mondat! – CoVboy) A tartalom a JET és a KIVÁLT hatarmegjegyzéstanak. A COVBOY posta a KIVÁLTÓ-nál kacsingat vissza a prg. rovat felállításra. De időnként hajszelgetek felhőt ugyanennek leírásai alatt dekláló ITA! leírások. A csillag a KIVÁLT ITA! NOCSK A leírásai tábla alatt (a Kodraán elázi az alnárdot) a CoV 3 számával mindezt leleplekelt elindult az elboly lele... de most szerencsédre elletta CoVboy! Reméljük beéri öket. Az újságban szereplő könyvek a MEGALIT ITA! ITA! alatt emelkedtek le nem sok hajlandóságot mutatva a fejlődésre. A csillagilag meg annyit, hogy folyólagos a szines A Mikrovilág sem ilyen gyorsan (17 szines csillagpallal próbálja magát "eladni". Ez olyan mint egy szépen becsomagolt bombán belül egy rúdallan rendelt valamit, amitől a kószolgas után kiderül, hogy igen finom. (Puff! Mésoda kórtó kepi – CoVboy!) Aprópó Mikrovilág! Az első szám bejelentéseket az első alkalmat. Minem lesz a kiadványban... sőt a tulajdajával nem is az a fontos, hogy közöljék, ha vajon miert nem? (Ehhez kért verdes 1. Miert nem? 2. Ez az a Mikrovilág kiadványának lejárata! Sajnos szinte biztos, hogy benne van, hogy az őszint

valasz (gentő). Ha ez valóban így van, akkor csapj a kezre! Ez nagyon csúnya dolog. Szeretném, ha valamilyen formában 10, 675 vagy CoVboy válaszolna.

HELLO ALCSABA – az ő nagybácskái kerestek re HELLO ALAKIS Budapest.

CoVboy stílusod egyszerűen magával ragadó – belőled egyszer még nagy író lehet. Levélkésben azonban egy kicsit sok a Mikrovilág. (Ez azért is érdekes, mert a tavalyi "Mikrovilág-karácsony" (már magint!) egy zaklatott ütemben pontosan ugyanazzal a szöveggel leírtad egy ártatlan eladót, aki nem állt ott CoV-ot és SpV-t árulni... Nem te voltál ez? Egyébként az a véleményem, hogy emi a Mikrovilág csúsz, az az ő dolga, emi meg a CoV, az a mienk. A kérdésedre a válaszok a következőképpen hangzanak:

1. Na vajon
2. Az őszinte válasz pontosan ellenkezőképpen hangzik, azon okból kitolydólag, hogy amikor az a bizonyos bejelentkezés megírt, a CoV-bagázból meg senki sem olvasott Mikrovilágot (becsúszó). Azóta sem – következőképpen nem is tudhatuk, hogy mi szokott benne lenni (műholdprogram vagy eger). Ezentúl majd előfizetünk rá, nehogy valamelyik CoV-ban lairt mondat sörálmó legyen rájuk nézve (meg én is magnézhetem a konkuráns egeret). Egyébként – ha jól emlékszem – semmilyen konkrét megnevezés nem volt abban a bevezetőben ("Akinnek nem inga") – ezzel az erővel jelentkezhettek az Ési Hirtap (abban ugyanis van pólti-ke), a Pénzügyminisztérium (ők ugyanis emelik az árakat), sőt Nyna Vasziljevna is (ő is ugyanis nem Mgta-nek hívják).

Lost Ninja

Üdvözlét Verkesztőseg!

Ezt a levelet háromunk nevében írtam, tehát úgy is vehetitek mintha 3x ugyanennyit kaptak volna. De tégnak a tárgya. Önök azt írták a CoV 1 számában a LAST NINJA leírásának az elején "A Spv azon Olvasói, akik C-ből jellel rendelkeznek és megvásárolták annak a 17. részét csillagpallal elégedettek lehetnek a LAST NINJA 2-nek nemcsak a Spectrumon hanem a C-ből-es verzió leírását is kérhet kapnatták." Ennyi elég az idezésből. Hangsúlyozom ezen az oldalon a 17. részben jelent meg a lapozzanak csak tovább a 8. oldalra! A utolsó bekezdésben az van írva, hogy a Spv 14. részben jelent meg. En azért rendeltem meg a 14. részt mert a C-ből-es kiadványok leírásánál a felbő fehér hasában az van írva "C101-C104 (SpV 14)!!" (Megjegyzem, ezt most írt nem egészen értem – CoVboy) Nagy nehezen krknyungtem a szüleimnél, hogy rendelhessek néhány dolgot önöknél. Összegyűjtöttem 200 Ft-ot arra, amit megrendeltem, és amikor megkezdtem kinyitni nagy izgalommal erre azt kell látnom, hogy az A3-as leíráslapján van egy szép rajz, de ez kurantsem lelet meg a leírásnak. Leírásnak meg nyoma sem volt. Ha ez nem volt szép Gondolom ezt a levelet nem fogják lekészíteni a levelezési rovatban de tetelem válaszolni, ha másképp nem. Telefonon leleltünk ugyan nincs de a válasznak az egyik formája, a levelet ALBERT GÁBOR Pécs.

CoVboy Sokáig tárcsáztalak, de mindig egy nő vette fel és közölte velem, hogy a Budapesti számok megváltoztak. Kérdés, hogy a szót, tényleg magyarszáftal tartozunk az ügyben. Hát, ize, ooooo... nem is tudom mit mondjak. Mondhatnék sok mindent pl. >

- nyomdahiha (bár egyszer már almondtuk, hogy mi csináljuk a CoV-ot azövegyszerkesztővel);
- azt találtuk ki, hogy eladózunk a nyakunkon maradt SpV 14-eket (az vizuális jeltöltő bunkóság lenna tölünk — ha így is volna, akkor sem imám la);
- az egy új játék, olyan mint a "Tutti lotti"; ha alkalod a nyerő számot, akkor lesz leírásod, ha nem, akkor csak egy bonus SpV 14-et kapsz.

A valóság azonban azeknél sokkal prózaibb: a numerikus billentyűzetben a '4' pontosan a '7' alatt van — és véletlenül féka lett gápelva. Az olvasásnál tartalmi vagy logikai hibát keletünk, nem ilyen. Ezúton elnézést kérjük. Büntetésből a sorokba azótunk egy kis Mikró-kukoricát és egy órát fogunk rajta térdelni. Közben gondolkozunk azon, hogy mire kellett 200, — Ft, amikor az újság 49, — Ft (utánvétel 82, —) és azon, hogy most mit csinálunk: küldjünk neked egy SpV. 17-et (sbban van ugyanis a leírás — bár az ember ilyen sima bandánál most már ebben sem lehet biztos...)?? Esetleg rögtön hárommal, mivel három emberka nevében írtál?

A CoV védelmében

Kedves CoVboy!

Nekem az az érzésem, hogy kedves kollegánk, Pódr Benő, ki annyira csúros (szegény), hogy nem tudja összekaparni azt a 49 — Ft-ot erre a lapra, nemigen kedveli a minőséget. Bár nem sokat tudok a Mikro Magazinról, meg a C egysületről, de a CoV a legjobb (Magyarországon) számítógépes lap. (Ezt igazán kozi, de ha az alad kettőről nem tudsz semmit, akkor nem tudom, hogy mihez hasonlíthatad a CoV-ot... — CoVboy) Most már az is a javára írható, hogy havonta jelenik meg. C-64-em van, de a többi gépről is szívesen olvasok (Végre valaki, aki nem a PLUSA/64/Amiga játékleírásról keveri és a másik kettőt sokallja...) — CoVboy) Muller Cartoon/CS "stb"-nek üzenem, hogy máskor is küldjön be rajt, mert ez is tökre tetszett. Gondolom másoknak is. (.) Ha leközölnek a levelem, akkor ne úgy ahogy Csórt Benőnél tetted! (Pedig a rajzzal sokáig szenvedtem, de nem bírt vele a lénymásoló — CoVboy) Kösz!

FARSZABÓI CS, Budapest

CoVboy: Benedek barátunknak teljesen a magánügye, hogy neki mi tetszik — nem kötelező CoV-ot venni senkinek. Az már egy más kérdés, hogy azért kár volt levélkással társasztania magat... Ha beosztatni akart volna bennünket, akkor nem nagyon sikerült neki: helikra rohogtuk magunkat rajta... Muller Cartoon/Kis Getto/Táds/stb. azóta is megörvendeztet minket rajzok helyével — már megfontolás tárgyát képezi, hogy egyszer majd kiadjuk a K.G. — CoVboy összegyűjtött levelezést "Levelek a Zárt Osztályról" címmel (a borítékjait lal)...

Szerusz CoVboy!

C-64 tulajdonos és az Onok újságának a legbürgőbb olvasója vagyok. (...) Sajnálom, hogy olyan levelek farasztják magukat, amelyek arról szólnak, hogy az újság drága, kevés a C-64 leírás, stb. (Pedig az érthető, ha valakinek 64-e van és nem tud mihez kezdeni az Amiga és a PLUSA-stuffokkal — CoVboy) Ott ahol én lakom, a környéken senkinek semmi baja az újsággal. Sőt, mindenki díszet. Szerintem inkább örülhetne minden Commodore-tulajdonos, hogy egyáltalán megjelent ez a lap. És nem csak 64-ek léteznek a Commodore-ok között! Ezért az nem is nagy baj, hogy a többi gépre is van benne információ. Remélem nem szűnt meg a rejtvény? Meri a CoV 3 részében nem volt (Bocs, de kiutáltam. Senki sem tudta megfonteni őket (én is csak a zárt betűjűt juttattam) — nem csodálkoznék, ha a készítője sem jarna sikerrel... CoVboy) Olyan kar, hogy a leveletem a "Spectrum Világ" címe kell kü-

denem. Jó lenne, ha már azt kéne írnom: "Commodore Világ" (Akkor talán ad azt a Teljesen mindegy, csak a cím számít — CoVboy). Egy kérsit szeretném ha teljesítenél: a levelem jelenjen meg a következő számban. Szerintem a kérdés teljesíthető, mert ha azokat beletették, akik hecsmérték az újságot, akkor ez is megjelenhet!

A barátom vagy! Szerusz CoVboy!

CSIKI-SZASZ JÓZSEF, Budapest

CoVboy: Kérdjük ott, hogy én mindenkinek a barátja vagyok, aki a CoV címére ír levelet — az egy más kérdés, hogy néha olyan választ kap, ami nem tetszik neki. Főképp az ne asek: a kevésbé hízelgő leveleket azért közöljük, hogy mindenki láthassa, a kritikának is helye van, nemcsak a dicsőretnak. Az utóbbiakért nagyon hálásak vagyunk mindenkinek — ezek közlését azonban nem azoktám foraszirozni a levelezési rovatban (a sadet is megnyírbáltam egy kicsit...), nehogy valaki elfogultsággal vádoljon. A levelek nagy része egyébként 2 soros felsőtörkű jeltzövel azoktí kezdődni, azóval aggodalomra semmi ok.

Kivánságműsor 2 felvonásban

Udv CoV; üdv Szerkesztőség!

Commodore 64 és 3 db CoV újság tulajdonosa vagyok. Ami a gépet illeti csak nagyon ritkán írok programokat, gyakrabban játszom. Na de nem rabolom az idejüket, ráterek arra, amiórt a levelet írtam. Na már most egy kicsit sokallom a 400 Ft-ot a C-64 mágneslemezekért. Ezért úgy gondolom, hogy meg lehetne csinálni a dolgait úgy, hogy én elküldöm a lemezeket, maguk rávesznek, és visszaküldik, vagy maguk küldik el hozzám a lemezt és én átveszem a saját diszketimre. Kérem mielőbb válaszoljanak és írják oda, hogy melyik módszerrel választották, plusz a lényegyet, hogy mennyibe kerül a játék így. Üdvözlettel KUBATOV MARK, Budapest

Hello CoVboy!

Kíváncsi vagyok rá, hogy nem tudná-e a T Szerkesztőség az általam meghatározott programokat lemezen elküldeni. Lehetőségem sokkal meghaladva a 400 forintot! Az én elképzelésem szerint ez egy történe, hogy megkérdezném a szerkesztőségtől levélben (esetleg telefonon) hogy a kérdéses programok hány byte-ot foglalnak el, ugyanis nekem csak akkor érne meg az üzlet, ha a lemez minél jobban ki lenne használva. Ha teljesíteni tudnak nem szerény kívánságomat akkor szívesen venném, ha ezt közölnék velem írásban. Megköszönöm kitüntető figyelmüket!

CFAKÓ JÁNOS, Győr

CoVboy: Hm. Hát ezeket mind egyszerű ötletnek tartom — viszont van egy kis bökkenő: a T Szerkesztőség azzal foglalkozik, hogy CoV-ot gyártson, a kevésbé T. CoVboy pedig a levelek azoktí választolni. Másoldozógalat — tudomásom szerint — itt nem működik. Ha esetleg a Kazettaküldő Szolgálatra gondoltatok volna, akkor — azazegyedzer le — elmondanám, hogy a CoV-nak, semmi köze nincs hozzájuk (sem a minőséghez, sem a szállítási határidőhöz, sem a kollekciókhoz, sem az árhoz — SEMMIHEZ!!!) Rendszerben, néha kapnak tőlünk néhány játékot, meg kapnak hirdetés lehetőséget a belső borítón (a megfelelő fizetés fejében) — de a CoV-nak elég van már azokból a levelekből, amelyek ennek a szolgáltatásnak külföldi hibáit a CoV-ot teszik felelőssé. Ott van a címük (pontosan ezen okok miatt már nem használhatják a mienként) — oda lehet írni a panaszokat. A CoV csak azért felelős, ami a belveken van — emi a reklámok között van, azért nem! Ha ugyanis autót akarok venni és a Reformban látok egy hirdetést, hogy piros Opel Kadett kapható egymillióért (amit sokallok), akkor nem írok a Reformnak, hogy nekem fekete Porsche kéne és tízszertől (akkor sem, ha jó a Kadett egymillióért, de azállításakor kiderül, hogy nincs kormány, kerék, ül-

sek és Trabant "motor" van benna) — mert, hogy nekik semmi közük hozzájuk! Egyébként nem kötelező igénybe venni a Kazettákat: le lehet menni a klubba vagy lehet csatlakozni a haverokkal is (esetleg vásárolni a crackerek-től). Nem kifogás az sem, ha nincs klub és nincs csatlakozó: akkor felad az egy hirdetést a CoV-ban (az olvasóknak — pontosabban azoknak, akik azzal a szolgáltatással nem pénzért akarnak maguknak csinálni — az ingyen van), hogy ilyen és ilyen programokat keresel, akár meg is vennéd őket. Egyébként ez volt az utolsó két levél a Kazettásokkal kapcsolatban, amire válaszoltam...

Néhány szó a CoV 3-ról

Kedves CoVboy!

Elhatároztam, hogy nem hagyak békén. (Jött ugyanis levél barátunktól egy héttel emaz előtt is — CoVboy) Megírtam a véleményem a 3 számról is. Először is futsállottam, hogy 18-an a barátom az orrom alá dugta, hogy nézd már, benne vagy az újságban. (Hoppi! Akkor egy igazi hírességet köszönhetek személyében — CoVboy) Mire én hevenyhasmenési tüneteket mutattam, miszerint kirohantam a fél világból, de egész Szolnokon nem volt már CoV. Aztán Anyu megszerezte Jászberényből (!) és én örültem, mint kutyá a farkának (Szép hasonlat! — CoVboy). Az újság most is szuper! Bar azért néhány kifogásom-nyafogásom akad. Pl. a Buffalo Bill's Rodeo-t eléggé lehodrák, bár azt konkrétan nem olvastam ki, hogy esetleg a grafikáját dicsőretnék, ami szerintem igen szép és hangulatos. Bár ebben a számban még egy nyomtatási hibát sem találtam, s ez szuper. Örülök, hogy az Elite leírását még mindig közlik, a sok negatív véleménynel ellenben. Szerintem az Elite megered mel egy jó leírást. A pókeoknak örülök, tetszik, hogy ilyen sok van az újságban. Az olvasói Tökös-Mákos egyszerűen szuper ötlet volt! (Marad is, de ez töltetek függ — CoVboy) Most a levelezésről, az a gépeti levél valami olyan fickótól érkezett, akinek agyikervényei mintha igencsak elcsúszványesedtek volna, mert ennyi tömény hülyeséget régen olvastam. Annyira dehil, hogy szinte már jó. (Pontosan azért került be az egy az egybeni Gondolam, másnak is tetszeni fog... — CoVboy) Bár abban a levélben szídják a CoV-ot, szerintem hülyeség a C magazinnal összehasonlítani. Ez a két újság teljesen más. Bunkóság volna megszüntetni ezt a szép borítót is. Ja, és nincs meg a szerkesztőségnek a Dark Scepter (Nincs — CoVboy) S meg valami: nem tudják, hogy létezik-e ELITE 2? Üdvözlettel GFCZIZOI TÁN, Szolnok

CoVboy: Kérdjük a RODEO GAMES-nél. Abban az ismeretében a játék az egekig van magasatva (itt ugyanis mindenkinek tetszett!) Na nem ismerek azt az 1.75-öt — kis-sé cinkusak a fiúk. Ha valakira azt mondják: "Szóddával elmegy", akkor az egy nagyon jó játék; ha valakira azt mondják: "Hm", akkor az egy multimégaazuperhíperásigtyó-vább stuff; ha valakira azt mondják "turne-tó", akkor az ELITE, PIRATES, POPULOUS vagy NORTH AND SOUTH. Egyébként a CoV-nál uralkodó nézet szerint, nem nekünk kell véleményt mondani egy játékról, mert ez csak szubjektív lehet. Ezt mindenki tegye meg saját magának — így akkorúthető, hogy jöjjenek a levelek, mely szerint mi azt írjuk, hogy azmegaz milyen jó, de hát őneki az nem tetszik (például mert nem lehet lőni benne...).

Az egyébként elég azomorú, hogy azzal azórákhoz, hogy nyomtatási hibákat keresel a CoV-okban. De lááááá!

ELITE 2-től még nem hallottunk, de — leg-alábbis Amigán — már sok hasonló jellegű dolog van. C-64-en talán a PIRATES hasonlít le leginkább, de az is inkább csak jellegében és céljában, mint kivitelezésében.

EGYSZERESÍTETT RENDELÉS A RÉGEBBI SZÁMOKRA (MÓDOSÍTÁS)

A SPECTRUM – és COMMODORE VILÁG régebbi számai utánvétellel lehetett megrendelni. A postai költségek (nem szállítmány, súly, utánvételi díj, ajánlási díj) mértéke már 1989-ben is sokakat elriasztott attól, hogy utánvétellel rendeljen tőlünk 1 számra 33,- Ft, 2-5 számra 38,- vagy 43,- Ft – függően a súlytól – postaköltséget kellett fizetni. Az 1990. január 8.-i postai áremelkedések ezt az értéket tovább növelték. Belépett a levélfogalomban a helyi és a távolsági díjszabás, ebből adódóan az utánvétel díjtételei a következőképpen módosultak:

	budapesti megrendelő	vidéki megrendelő
1 szám	44,- Ft	49,- Ft
2-5 szám	50,- vagy 56,- Ft	55,- vagy 63,- Ft

(attól függően, hogy a küldemény súlya mikor lép át a súlyhatáron)

Ez azért érdekes, mert pl. a SpV. 9. száma majdnem csak fele olyan súlyú, mint a 14. szám. 5-nél többet pedig egy borítékban nem tudunk küldeni, mert csak esomágként lehetne feladni, ez pedig újabb bonyodalmakat okozna. Ezek a tények sajnos sok Olvasót visszariasztottak attól, hogy rendszeresen rendeljenek tőlünk a régebbi számokból, hiszen 1 szám megrendelése esetén mintegy a dupláját kell fizetni a kiadvány árának. A régebbi számok megrendelését egyszerűsíteni szeretnénk a következők szerint:

- a megrendelés magánszemélyek esetében rözsaszín postai utalványon történik
- a megrendelés közületek esetében MNB átutalással ill. levél útján történő megrendeléssel történik
- a eszéken feladott megrendeléseket a következő címre és számlaszámra kérjük:

SPECTRUM VILÁG

Fk: Ruez Lajos

OTP körzeti Iloz Bp.XI.Irinyi u.30. 1117

MNB 218-98426/31624-4

- A magánszemélyeket kérjük, hogy megrendelésüket CSAK A CSEKKEL jelezzék (egy párbuzamosan elküldött levél adminisztratív bonyolítja az ügyintézt) ! A rözsaszín belföldi postautalvány középű szelvényének hátoldalára – a közlemény rovatba – kérjük megjelölni a kért kiadvány(ok) sorszámát (pl. 'SpV' 1,2,8,15 és CoV 1 megrendelése'), és a számlaszámot (MNB 218-98426/31624-4) is.
- Közületek a megrendelő levélükkel párbuzamosan a kiadványok ellenértékét és a postai díjat MNB átutalással teljesítsék. A kiadványukat az átutalás teljesítése után postázzuk.
- Az ilyen formájú átutalás banki átfutása kb. 3 hét, erről nem mi tehetünk.
- A megrendelés díjtételei:

A SPECTRUM VILÁG 1–13. számai 39,- Ft-ba kerülnek, a 14. számtól 49,- Ft a fogyasztói ár. A COMMODORE VILÁG e. kiadványok fogyasztói ára ugyancsak 49,- Ft. A hagyományos levélforgalom díjtételei is jelentősen növekedtek, ezért az ilyen megrendeléseket nem levélként, hanem hírlapfeladás formájában teljesítjük, jelenleg ez a legkedvezményesebb postázási forma. Egy borítékban technikailag továbbra is csak 5 újság postázását tudjuk megoldani. 1. ill. 2 újság postai díja budapesti megrendelőinknek 8,- Ft, vidéki megrendelőinknek 12,- Ft, 3-5 újság postai díja budapesti megrendelőinknek 12,- Ft, vidéki megrendelőinknek pedig 18,- Ft. Ez így lényegesen kedvezőbb mint az eddigi utánvételes rendszer. Igaz, a pénz átutalásával járó költségek ez esetben a megrendelőt terhelik. Nézzünk a megrendelésre két példát. Egy budapesti Olvasónk szeretné megrendelni a Spectrum Világ 3. és a Commodore Világ 1. számát. Ez esetben $39 + 49 + 8 = 96,-$ Ft-ot kell részünkre átutalnia. Egy vidéki megrendelőnk kívánsa a Spectrum Világ 7-18. számaira, ez esetben $39 + 39 + 39 + 39 + 39 + 18 + 39 + 39 + 49 + 49 + 49 + 18 + 49 + 49 + 12 = 550,-$ Ft-ot kell számunkra elküldenie (ekkor 5 számra 18,- ill. 2 számra 12,- Ft a postaköltség).

A CoV 3-ban közöltekkel ellentétben továbbra is elfogadjuk azt, ha valaki utánvétellel rendel a régebbi számokból. Az Olvasóra bízunk, hogy melyik megrendelési formát választja. Az utánvételes valamivel drágább, viszont gyorsabb, a mi általunk javasolt olcsóbb, de a banki átfutás miatt kb. 3-4 hét átfutásra mindenképpen számítani kell!

Komplett műholdvédő készlet

IBM PC és kompatibilis számítógépek

Winchesterek

Floppy-k

Nyomtatók

Monitorok

Chip-ek

MEGLEPŐ OLCSÓ ÁRON KAPHATOK!

Ne feledje: áraink kardos-hoz mérték!

DIVAT-DIGITÁL KFT

SZÁMÍTASTECHNIKAI SZAKÜZLET

Budapest, II. Szilágyi Erzsébet fasor 35. - 1026

Telefon.: 11-56-231



SZÁMSZER

Budapest XIII., Sallai u. 28.

személyi számítógépek

és tartozékaik javítása

SINCLAIR SPECTRUM

javítás 48 óra alatt

6 hónap garancia

NYITVA: hétfőtől – péntekig

9.30–18 óráig,

szombaton: zárva

Legyen Ön is Vásárlónk:

A MŰSZAKI KÖNYVKIADÓ KANDÓ KÁLMÁN KÖNYVESBOLTJA

(Budapest, V. Bajcsy-Zsilinszky út 20.)

nagy könyvválasztékkal várja a műszaki könyvek — és különösen a számítástechnikai művek — iránt érdeklődő vásárlókat.

Ezekből ajánlunk:

DR. BARAKONYI KÁROLY
FRAMEWORK II.
(Lapozgató sorozat)

A FRAMEWORK II. integrált programcsomag szövegszerkesztésre, táblázatkezelésre és adatbázis-kezelésre alkalmas. Nagy előnye, hogy a felhasználó nem célprogramokkal dolgozik, hanem a különböző problémákat egységesen kezelő rendszerrel.

Kb. 200 oldal, 180,- Ft

BUCSI SZABÓ ZSOLT
MICROSOFT WORD 3.0
(Lapozgató sorozat)

A lapozgató sorozat célja az IBM PC-hez és a vele kompatibilis számítógépekhez kötődő szoftverek tömör, referenciafüzet jellegű ismertetése. A Microsoft Word 3.0 ismert, elterjedt szövegszerkesztő program, amellyel mind a számítástechnikai szakemberek, mind a laikusok professzionális kivitelű leveleket, beszámolókat írhatnak.

Kb. 240 oldal, 180,- Ft

KÖNIZSI-GÁL
CSUPA JÁTÉK C-PLUS/4, C-16, C-116

A könyv a Csupa Játék sorozat legújabb kötete, amelyben játékok és felhasználói programok, valamint „tippek és trükkök” találhatóak. A játékok látványos grafikával és kellemes zenével készülnek. A felhasználói programok nagy segítséget nyújtanak a programíráshoz, grafika előállításához, ill. programok másolásához.

Kb. 156 oldal, 135,- Ft

DR. LANGER TAMÁS
AZ MPROLOG PROGRAMOZÁSI NYELV

Az MPROLOG nyelv az ún. logikai nyelvek családjába tartozik, amely azt jelenti, hogy döntéshozatalra képes, bizonytalansági faktorról számol, egyszóval közelít a természetes gondolkodáshoz és nyelvhez. A szerzők az MPROLOG kidolgozásáért 1988-ban Állami Díjat kaptak.

Kb. 216 oldal, 245,- Ft

THEISZ GYÖRGY
C-16, PLUS/4 BASIC
(Lapozgató sorozat)

A C-16 és a PLUS/4 az iskolákban legelterjedtebb számítógép, amit a gyerekek főleg BASIC nyelven programoznak. E kötet a programozáshoz szükséges kulcsszavak szintaxisát, értelmezését ismerteti és felhívja a figyelmet a buktatókra.

Kb. 200 oldal, 180,- Ft